
TOP SECRET
MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH
LISTOPAD • GRUDZIEŃ
'92
cena 15.000
13/
6
Index 379859
!
KON
KURSY
44
STRONY !
B-17
SPEEDBALL
EPIC

Było, jest, będzie?

W listopadzie odbyła się wystawa pod nazwą Future Entertainment Show. Było to wymarzone miejsce dla graczy - można było obejrzeć najnowsze gry, w tym także te jeszcze nie wydane, pogadać z ludźmi z firm Microprose, Psygnosis, Ocean, Electronic Arts i Domark, można też było nabawić się za wszystkie czasy - pod warunkiem, że ktoś z pełną kieszenią pojechał do Londynu.

Kieszeń, z którą oglądałem wystawę, nie była na tyle pełna, żebym mógł skorzystać ze wszystkich oferowanych atrakcji. Nie przeszkadzało to jednak w oglądaniu wszystkiego, co różne firmy miały do zaproponowania. Czegóż się nie robi dla reklamy! Ocean wybudował kilkunastometrową wieżę, z której można było zjeżdżać po spiralnej zjeżdżalni - na dole niektórzy mieli duże kłopoty z zachowaniem równowagi. Psygnosis oferował kolorowy makijaż całej głowy - czerwonoskóry w barwach wojennych wyglądałby blado w porównaniu z nastolatkiem wymalowanym w ciągu niecałej minuty sprayem. Inni nie byli gorsi - toteż całość chwilami przypominała wesołe miasteczko skrzyżowane z domem wariatów.

Ze względu na hałas (korytarz w czasie przerwy to w porównaniu z takimi targami oaza spokoju), wymiana informacji z przedstawicielami dużych firm była dość trudna. Udało nam się jednak nawiązać z nimi kontakty, dowiedzieć, że wiedzą o polskim rynku i chcą z niego wyciągnąć jakieś pieniądze, wreszcie - co nowego przygotowują i czym chcą zaskoczyć miłośników gier. Efekty tych ostatnich rozmów znajdziecie w rubryce Co Nowego.

Co Nowego to jeden z elementów, które zagoszczą teraz na stałe w Top Secret. Drugim stałym fragmentem gry ma być komiks - zobaczymy, czy uda nam się namówić Leyo na jego kontynuowanie, trochę zależy to od Waszej reakcji. Z innych rzeczy - jest nowa Lista Przebojów (albo stara, ale po operacji kosmetycznej). O nowych założeniach napisał Emil, nie będę mu wchodzić w paradę - niech się sam tłumaczy. Małą rewolucję przeżywa także Tips&Tricks - pod nowym światłym kierownictwem teamu A&G. Te zmiany mają tchnąć trochę życia w zarośnięte pajęczyną obszary pisma. Do następnych numerów szykujemy jeszcze kilka nowych elementów, które powinny urozmaicić zawartość Top Secretu - między innymi artykuły o tym, jak grzebać w nagranych grach tak, by dodać sobie energii, szmalu, amunicji lub kobiet - w zależności od tego, co akurat decyduje o sukcesie.

Jak zauważyliście (bo trudno to było przegapić) Top Secret zdrożał - jednak nie bez powodu. Od tego numeru zwiększamy jego objętość o osiem kolumn, odpowiadając tym sposobem na listy tych wszystkich, którzy proszą o "100 stron i to co dwa tygodnie, nawet po 30 tysięcy złotych". Do stu stron i dwóch tygodni jeszcze trochę nam brakuje, ale do trzydziestu tysięcy też - choć powoli zbliżamy się do tych parametrów. Jak narazie niemal udało nam się wysiłkiem woli nadrobić opóźnienie - jeżeli czytacie te słowa w grudniu, trzynastka okazało się szczęśliwą liczbą! Jeżeli jest już styczeń (a w dniu w którym piszę te słowa nie wiem, kiedy TS6(13) 92 ukaże się w kioskach) - i tak opóźnienie zmalało z miesięcy do tygodni. Będziemy z nim walczyć dalej.

A teraz będą Święta, choinki, prezenty, może nawet śnieg zasypie trawniki a lód zetnie kałuże. Szesnastu (albo i trzydziestu dwóch) bitów pod choinką, kolorowych gier, niezniszczalnych joysticków, przekrętów licznika, nieśmiertelności i tak dalej - życzy Czytelnikom Zepsół i jego

Naczelny

MENU



Red. Nacz.
Marcin Borkowski (p.o.)
Redaguje Zepsół
Stale współpracują:
Piotr Gawrysiak, Karol Klepacz, Emil Leszczyński, Piotr Liszewski, Aleksy Uchański
Opr. graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Zdjęcia
Jerzy Stokowski
Fotoskład Protea Graf 642 70 33
Druk PWP „Gryf" S.A., Ciechanów
Wydawca
Spółdzielnia Bajtek
ul. Wspólna 61
00-687 Warszawa
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń.
Materiałów nie zamówionych nie zwracamy.
Zastrzegamy sobie prawo do skrótów.
Nakład 100 000 egz.
Telefon redakcji 21-12-05.
Dyżur redakcji czwartek 15-18



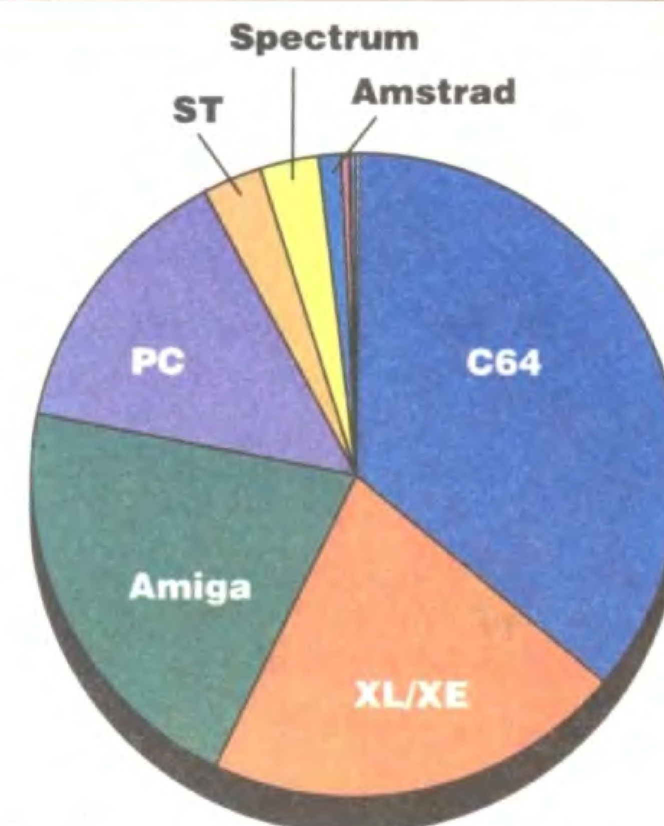
bezkarność gwa

Dawno, dawno temu, kiedy nikomu jeszcze się nie śniło, że kiedyś Top Secret będzie copewiencza-śnie psuty przez zepsót, dawny skład redakcji ogłosił ankietę. Dotyczyła ona przede wszystkim sprzętu, którym dysponują czytelnicy, ale nie tylko. Upłynęło sporo wody, narosło mnóstwo trawy (w większości już skoszonej), nadszedł wreszcie czas na ogłoszenie wyników. Ich opracowanie nie było specjalnie łatwe. Można oczywiście pójść na łatwiznę i walnąć trzydzieści wykresów z których koniec końców nic nie będzie wynikało, można też pójść znacznie bardziej wyboistą drogą i poszukać, co ciekawego uda się z ankiety wycisnąć. Próbowaliśmy zrobić to drugie. Myślał nawet Kopalny! A co wyszło - oceńcie sami.

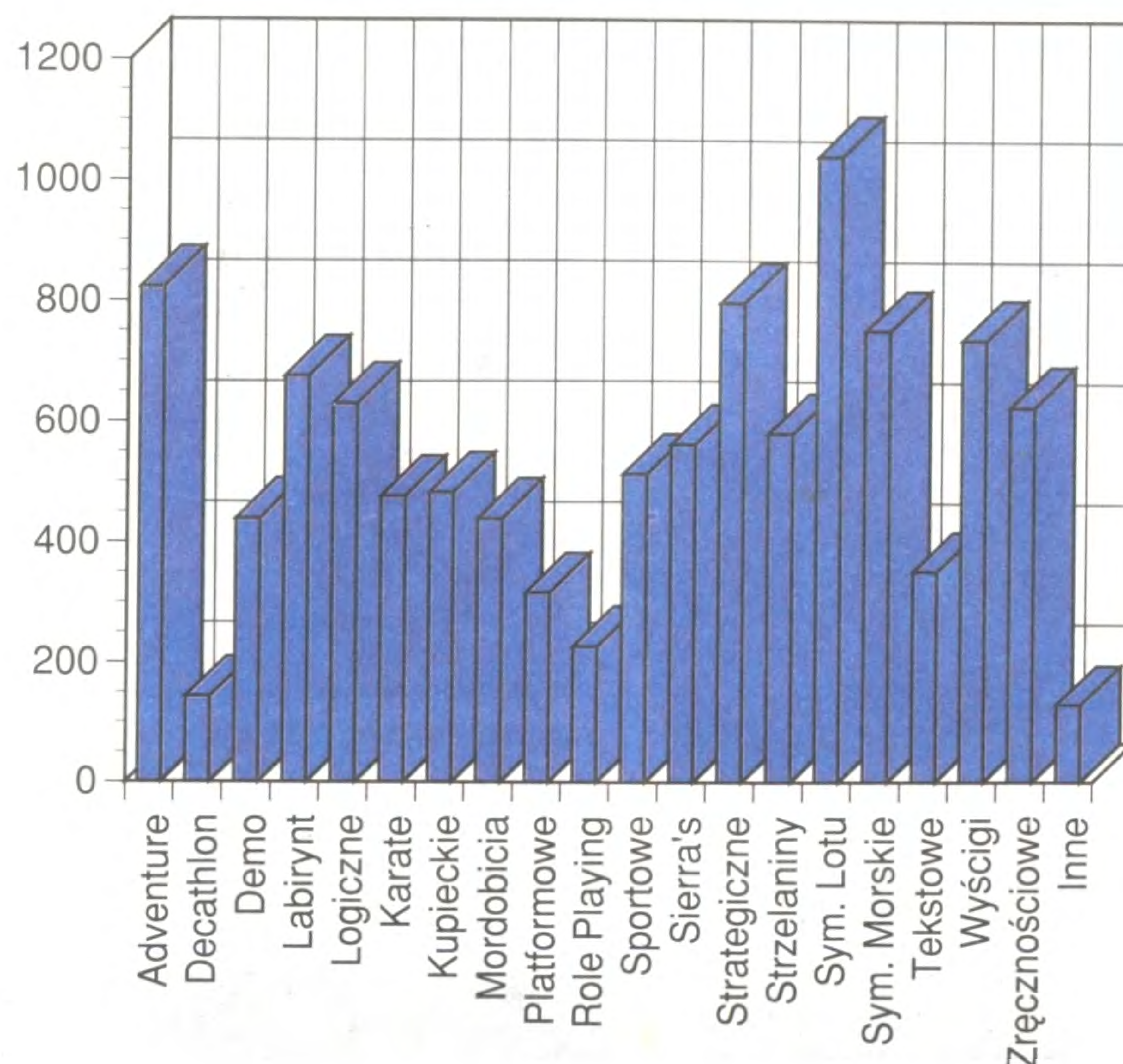
miejsce zamieszkania



posiadane komputery



ulubione typy gier



Zacznijmy od najprostszych informacji, które nie wymagały żadnych poszukiwań poza pracowitym wstukiwaniem danych. Ankiety przysłało około 2000 osób, z czego udało nam się ocalić 1624 sztuki. (Pozostałe zostały przez kogoś ordynarnie ukradzione z redakcji, w ramach kataklizmów utrudniających nam wydanie TS3(10) /92. Niech mu sumienie lekkim będzie.) Większość ankietowanych przyznaje się do pochodzenia miejskiego (wykres 1), ale dokładniejsze przyjrzenie się ankietom poświadczyło megalomanię wielu czytelników. Do miast przyznali się bowiem między innymi mieszkańcy takich aglomeracji jak Ryn, Hel i Reszel (sami musieliśmy szukać w atlasie), mających poniżej dziesięciu tysięcy mieszkańców. Nic to - żeby nie robić przykrości 9. 3%+17. 4% ankietowanych ogłaszamy, że wszyscy oni mieszkają w miastach (z samej racji brania udziału w ankiecie TS). Hm, poprzednio (patrz TS2(4) 91) wyniki były niemal takie same...

Druga interesująca nas rzecz, to typy posiadanych komputerów. Bezapelacyjnie zwyciężył C64, za którym ustawiły się idące łeb w łeb Amiga i małe Atari - obu było po 356 sztuk. Czwartym, i ostatnim, liczącym się komputerem w tej stawce jest PC. Atari ST, Spectrum i Amstrad zginęły w tłoku, nie mówiąc już o Samie Cupe, posiadanym przez 5 osób. O ile mała liczba czytelników z Amstradem i Spectrum (tudzież Timexem) da się wytłumaczyć małą liczbą opisywanych gier na te komputery, Atari ST wyraźnie (i ostatecznie) przegrało walkę o polski rynek. R. I. P.

64 osoby mają po dwa komputery - zwykle są to C64 lub Atari XE/XL oraz PC (24 sztuki) lub Amiga (25). Stara, ośmiobitowa gwardia odchodzi powoli do lamusa, co jest szczególnie widoczne, gdy popatrzeć na wyniki sprzed dwóch lat. PCetów i Amig było wówczas w sumie niecałe dziesięć procent! Tegoroczne zwycięstwo C64, choć niepodważalne, nie jest już tak wyraźne, jak 47. 5% małego Atari w 1990 r.

Przejdźmy jednak do ciekawostek, wynikających z odpowiedniego pogmerania we wstukanych danych. Zacznijmy od sposobu zdobywania gier. Połowa ankietowanych stwierdziła, że istnieje dla nich głównie wymiana. Jedna trzecia (dokładnie 513) twierdzi, że głównie kupuje. Jednak z tych 513 osób 266 twierdzi, że nie ma ani jednego oryginału - czyli albo kupują u złodzieja, albo czytają Top Secret w ramach platonicznej miłości do gier. Godne polecenia! Żeby było jeszcze ciekawiej, z tych 266 osób 150 to posiadacze małego Atari, a nie ma w tej chwili w Polsce komputera, na który można by było kupić łatwiej i taniej oryginalną grę. Obstawiamy, że ma tu miejsce jakiś szwindel, i mimo że bezkarność została zagwarantowana zanim ktokolwiek zdążył sięgnąć do kieszeni po długopis, ludzie piszą nie jak jest w rzeczywistości, ale jak myślą, że mogłoby być. Fuj, wstręciuchy! Dla równowagi, spośród 147 posiadaczy małego Atari, którzy głównie kopiują, 99 jednak ma oryginalne gry. Usiłowaliśmy to zrozumieć, ale po pół godzinie Kopalny z własnej woli poszedł kosić trawnik (w listopadzie!).

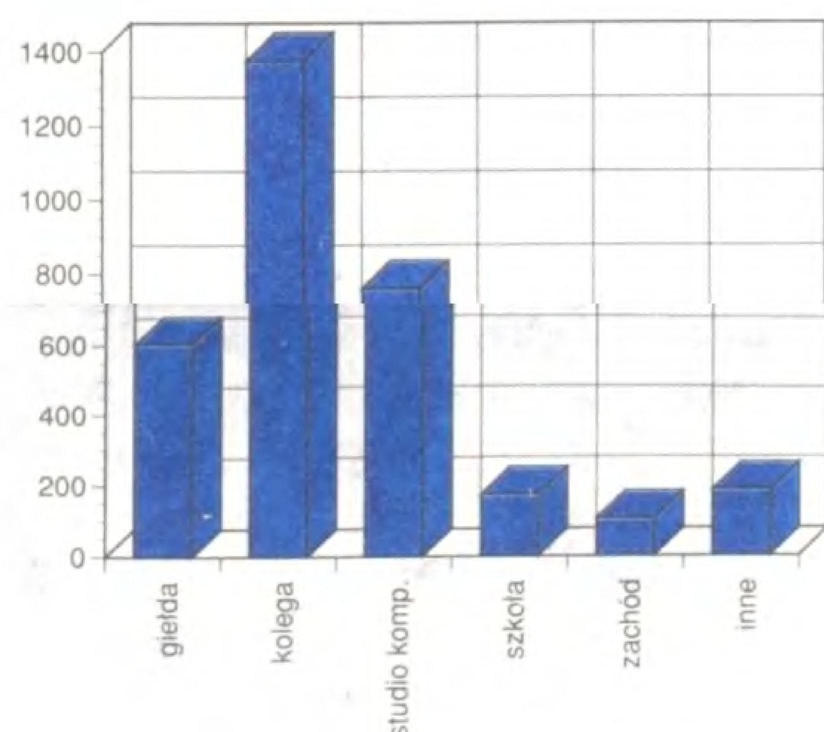
Ciekawostka numer dwa. Do najbardziej skąpych należą posiadacze małego Atari (i Spectrum), do najbardziej rozrzutnych posiadacze Atari ST (i PC). Można by złośliwie twierdzić, że to widać już po typie kupionego komputera, ale na szczęście my złośliwi nie jesteśmy i wcale tak nie twierdzimy.

Ciekawostka numer trzy. Kilkuletnia działalność firm takich jak ASF i Avalon odniosła skutek. Niecałe czterdzieści procent posiadaczy małego Atari nie może się pochwalić żadnym orygina-

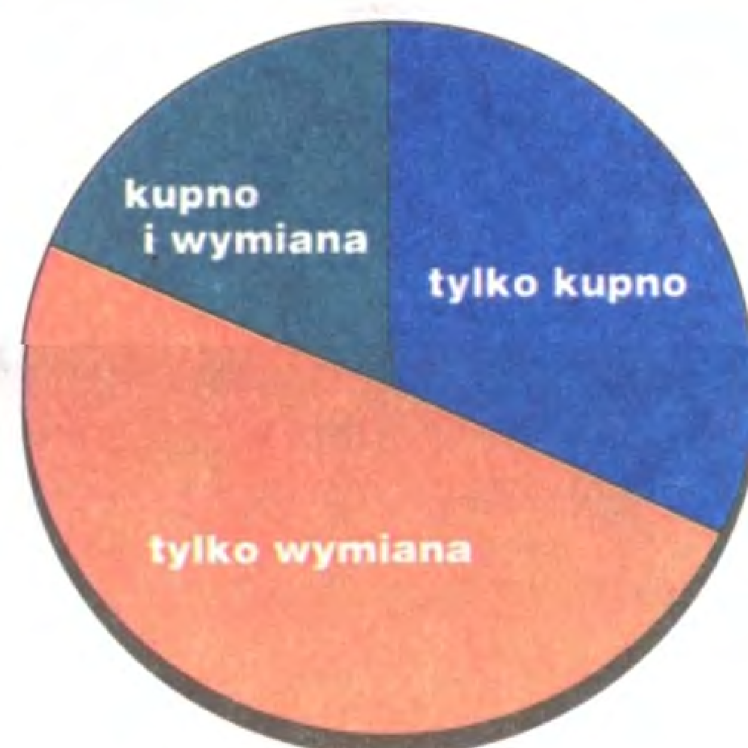
ankieta

...antowana 2

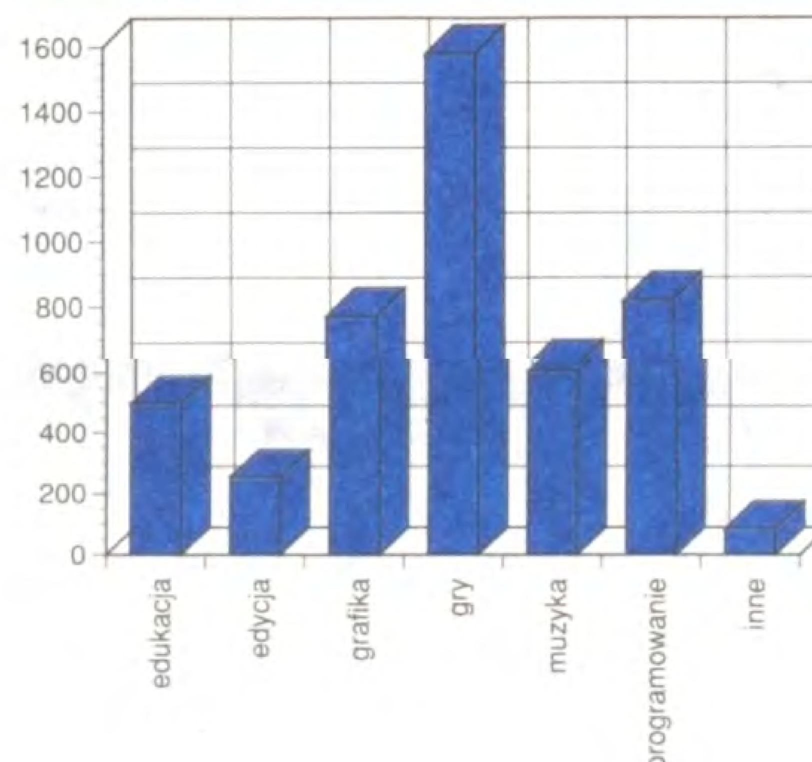
źródło gier



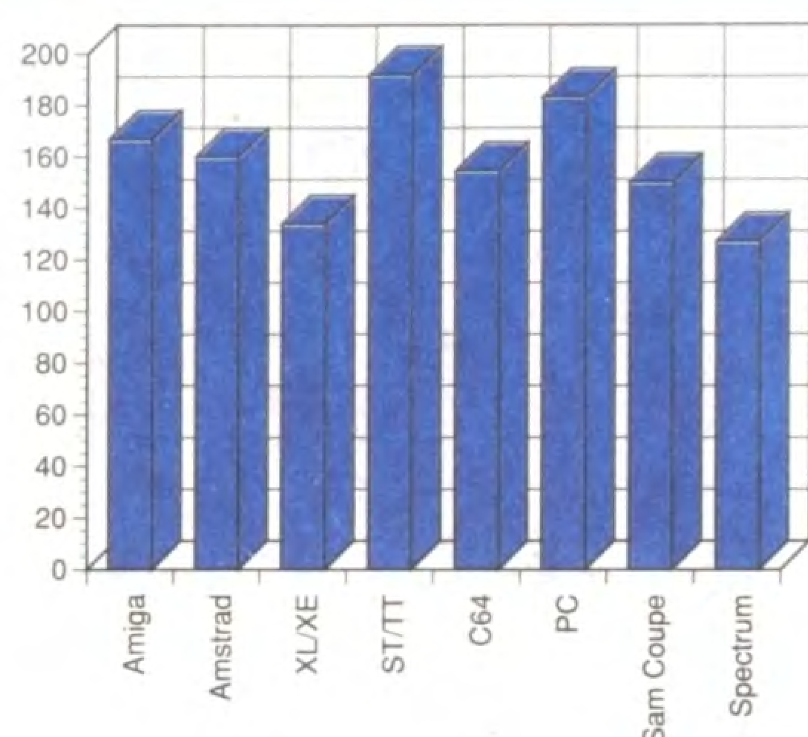
sposób nabywania gier



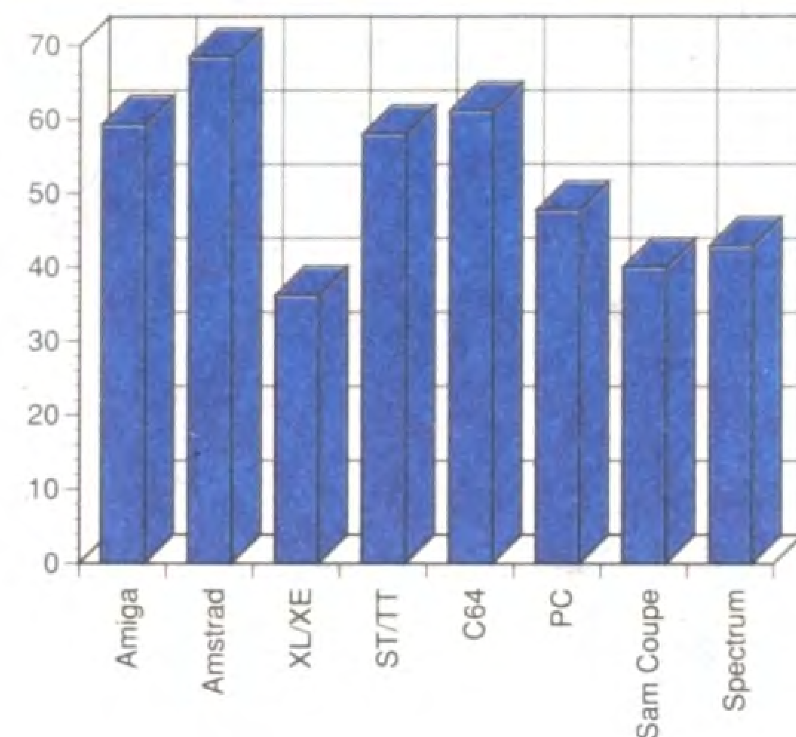
zastosowanie komputera



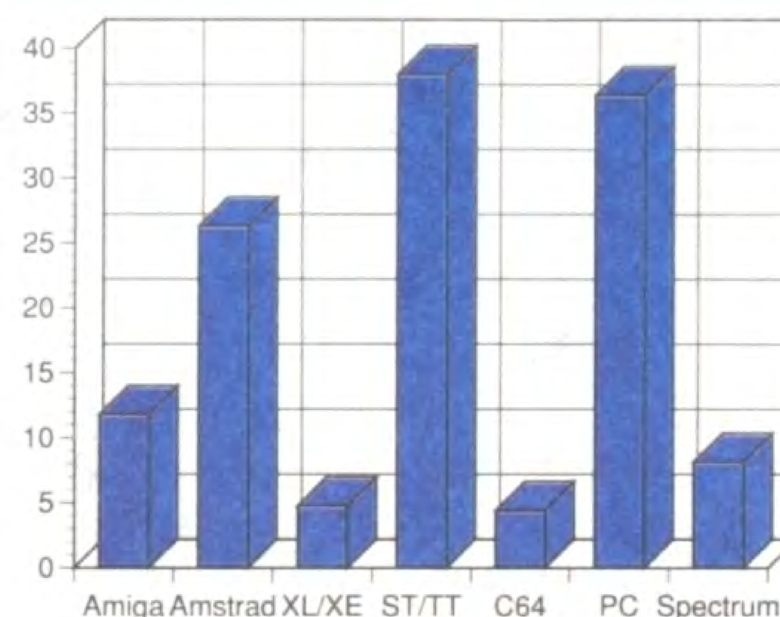
średnia cena



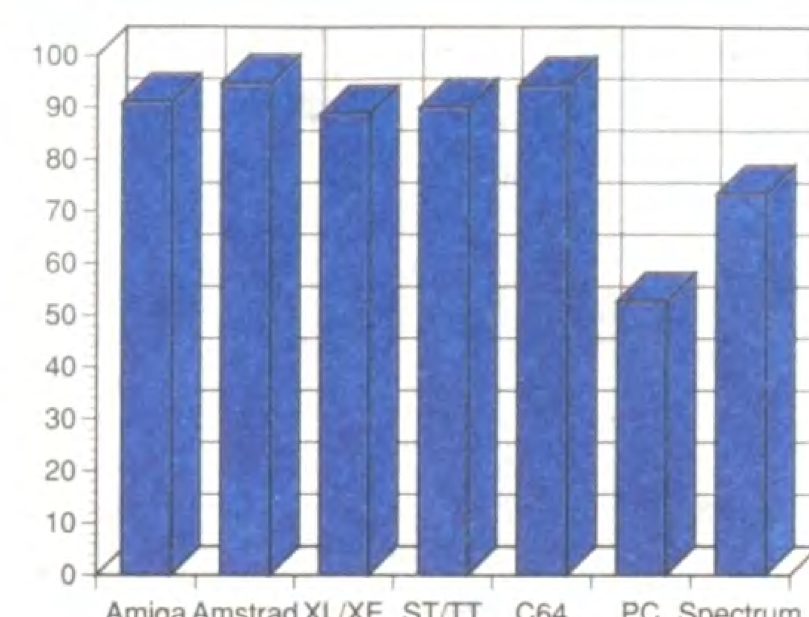
użytkownicy nie mający oryginałów



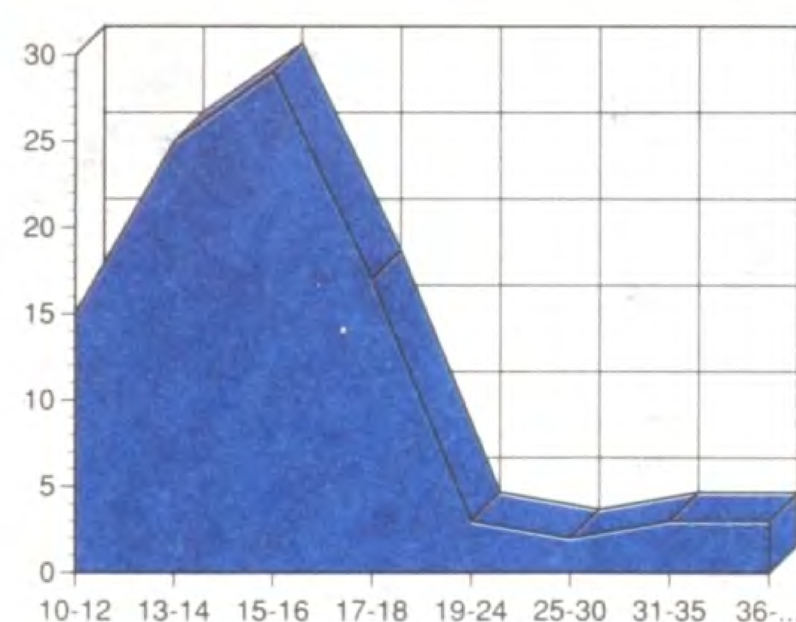
posiadacze drukarek



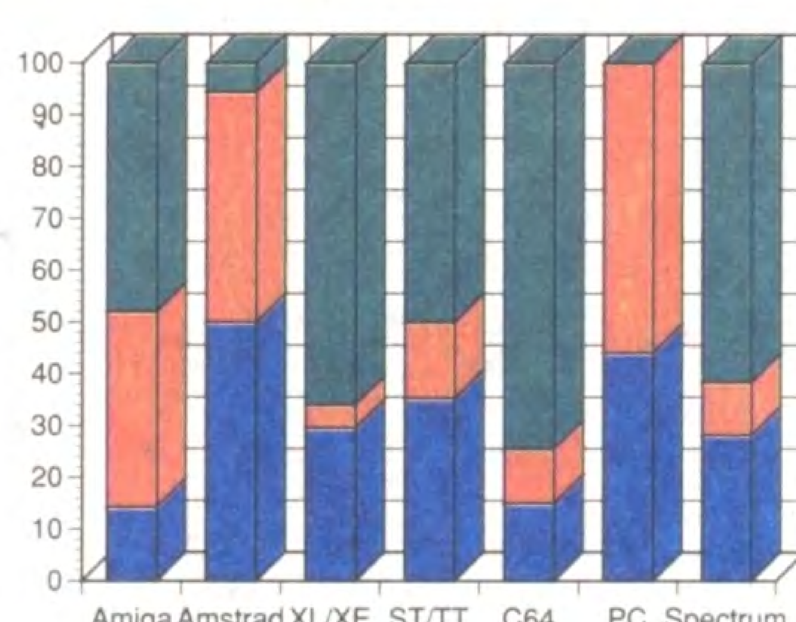
posiadacze joysticków



rozkład wieku czytelników



używane monitory



łem (to między innymi te 150 osób, o których było wcześniej). Jest to najlepszy wynik wśród wszystkich typów komputerów. Najgorzej wyglądają Amstradowcy, ale bądźmy dla nich wyrozumiali - czy ktoś widział w sprzedaży oryginalny program na ten komputer? Gwoli ścisłości należy jeszcze dodać, że pojęcie oryginału było chyba dość swobodnie rozumiane przez naszych czytelników - niektórzy twierdzili, że mają ich po kilkaset, a jeden zawadiacki Amigant napisał nawet, że ma wszystkie. Z całego świata? Gdzie on to trzyma?

Przyjrzeliśmy się również sprzętowi, ale nie temu, kto co ma, a jakie są tego proporcje. Ot, weźmy takie monitory. Z oczywistych względów najwięcej tego towaru mają PCetowcy - bo nie mogą używać telewizorów. Z kolei najwięcej telewizorów mają commodorowcy. Dlaczego tak? Nie wiadomo, ale nawet do małych Atari podłączono więcej monitorów niż do C64. A przyszło by wam z kolei do głowy, że trzecią po PCetach i ST grupą najlepiej wyposażoną w drukarki są Amstradowcy? To zapewne relikt czasów PCW i Locoscripta - kilka lat temu jednego z lepszych edytorów tekstu. Że PCetowcy będą mieli trochę mniej joysticków niż inni, wydawało się oczywiste, ale że będą blisko posiadaczy Spectrum - już nie. Wprawdzie, żeby podłączyć do Spectrusia (Speki, jak to wymawiają pieszczotliwie Anglicy) joystick trzeba mieć interfejs, ale wydawało nam się, że wszyscy to mają. A tu nic z tego.

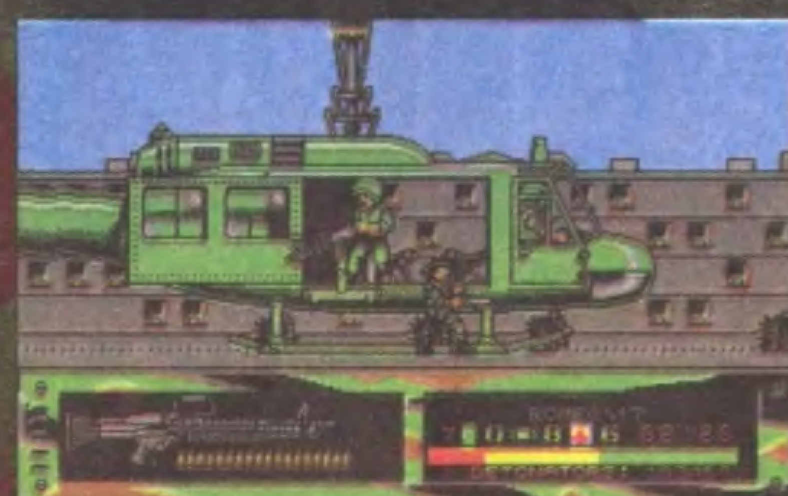
I ciekawostka ostatnia. Spośród 1624 uczestników ankiety, jako jedno z zastosowań komputera podało gry 1578 osób. Pytanie: co robi pozostałe 46 osób? Może przyszli na przeszpiegi? Abo ich kto nasłał, żeby z ankiety gupoty powychodzili? Sprawa jest podejrzana, śledztwo trwa!

Borek

CO NO

FIRE FORCE

Dzieci pozostawione sam na sam z komputerem są niezwykle ciche. Ta cisza wcale nie oznacza że dzieci śpią, czy grzecznie się bawią. Dzieci są zajęte strzelaniem, mordowaniem, wypruwaniem flaków z wrogów i innymi tego typu miłymi rzeczami. Oczywiście te wszystkie czynności dzieją się na ekranie monitora i nie zagrażają otoczeniu (przynajmniej do czasu). Gra która dostarczy tego typu rozrywki to FIRE FORCE. Jest to wspaniale dopracowana strzelanka, o dobrze zrobionej grafice, muzyce i treści. Nasz bohater to jednostka wojskowa do zabijania wszystkiego co się rusza. Rozkaz dla niego to rozkaz i jeżeli będzie musiał zagrać w Jumping Jack'a na Spectrum to na nim zagra bez stawiania oporu. Do wykonania ma dwanaście misji po ukończeniu których... o zagalopowałem się. To co się dzieje po wykonaniu wszystkich dwunastu misji jest straszne i nie do pojęcia, ale o tym przekonajcie się sami. Do każdej misji należy się odpowiednio przygotować, teoretycznie - czytając raport (ale kto by sobie głowę zawracał), oraz praktycznie - wybierając uzbrojenie. Wspaniałe widoki, akcja pod ciągłym ogniem, oraz możliwość poderżnięcia gardła wrogowi sprawiają że gra jest szybka, łatwa i przyjemna.



EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *

TASK FORCE

To ma być cała nowa seria symulatorów, pozwalających na prowadzenie drugiej wojny światowej na Pacyfiku. Zaczynamy od kampanii w okolicach Wysp Salomona w 1942 roku. Gra ma dać szansę dowodzenia flotą złożoną z niszczycieli, krążowników i pancerników w różnych warunkach pogodowych i o rożnych porach dnia. Sądząc ze slajdów jakimi dysponujemy, grafika będzie rewelacyjna. W momencie kiedy piszę te słowa (19. 11) gry jeszcze nie mam, ale powinna się pojawić lada dzień - zapowiedziana była przez Microprose na listopad.



Borek

Komputer: PC VGA
Pierwsze wrażenie:
- A bo ja wiem?

SUMMER CHALLENGE

Firma Accolade znana m. in. z gier Test Drive I, II, III, wypuściła kolejny wspaniały program - letnią olimpiadę. Wśród dyscyplin znaleźć można jazdę na koniu przez przeszkody, kajakarstwo górskie, strzelanie z łuku, kolarstwo szybkie i kilka innych. Wspaniała grafika i animacja bije na głowę wszystkie inne znane mi gry olimpijskie. To trzeba zobaczyć.



Plis

Komputer: PC VGA
Pierwsze wrażenie: * * * * *

HEROES OF THE 357

The Heroes of the 357th Bohaterowie z trzysta pięćdziesiątego siódmego to symulator walk powietrznych podczas II wojny światowej przy zastosowaniu myśliwców P-51. Bardzo realistyczny lot, namolni przeciwnicy, wspaniała grafika i szybka akcja sprawiają, że jest to gra dla asów komputerowego lotnictwa.



PLis

Komputer: PC
Pierwsze wrażenie: * * * *

WEGO

HAGAR THE HORRIBLE

Po raz kolejny spotykamy się z sympatycznym wikingiem. Tym razem Hagar (tak go mamusia nazwała) kupił sobie na wyprzedaży luksusową łódź i postanowił pojeździć (popływać?) sobie po okolicznych wysepkach. Ponieważ był pełnokrwistym turystą, nie mógł powrócić z wyprawy z pustymi rękami (żona by się wściekła). Musi zatem na każdej z wysp znaleźć odpowiednie przedmioty wyszczególnione na początku każdego poziomu. Gra należy do grupy gier zręcznościowych. Jest dość prosta, więc mogą w nią grać osoby nawet mało znające się na joysticku.



Plis

Komputer: C64
Pierwsze wrażenie: * * * *

SLICKS

No i kto by pomyślał, że taka nieskomplikowana w sumie gra może tak wciągać. SLICKS to wyścigi Formuły 1, widziane z lotu ptaka. Wiele już powstało podobnych gierek, lecz ta ma w sobie to coś co bardziej wciąga niż te inne. Ponadto jazda odbywa się po naprawdę dużych torach światowych. Oczywiście nie jest to proste (ja zająłem zaszczytne ostatnie miejsce), inne samochody też jeżdżą piracko, więc szanse są prawie równe (komputer oszukuje).



Plis

Komputer: C64
Pierwsze wrażenie: * * *

MAGIA KRYSZTAŁU

Kolejna zapowiedź ASF. Tym razem bohaterem gry jest mag Tannatos. Po nieudanej próbie użycia Kryształu Przemian, spędzeniu dwóch tysięcy lat w niewoli u demona Syrylaka i ucieczce z niej, Tannatos rusza by zemścić się za przeżyte cierpienia. Ma do przebycia jaskinie, zaklęty las i podwodny świat Mrocznego Jeziora, za którymi znajdzie się u wrót zamku Syrylaka.



Gra w pewnym stopniu bazuje na kodzie napisanym do Mieczy Valdgira, jednak dokonano pewnych zmian - przede wszystkim urozmaicając animację. Świat gry zamieszkiwany jest przez kilka gatunków istot, niekoniecznie przyjaźnie nastawionych do Tanatosa. Teren jest usiany różnymi przedmiotami, których zastosowanie (bądź adresata) należy odgadnąć. Czyli - standardowa gra przygodowo-zręcznościowa. Wkrótce bliższy opis.

(Kop)

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie:
- Pytajcie w ASF

MIECZE VALDGIRA II

Zgodnie z zapowiedzią firmy ASF, w najbliższym (?) czasie pojawić się powinna druga część Mieczy Valdgira. Bohater pozostaje ten sam, zmienia się jednak zadanie. Tym razem trzeba wydostać się z lochu, do którego karła Aldira, obecnie Króla Heldgoru, wtrącił Krwawy Zenon, Władca Gór. Czy uda się po raz drugi sprzedać sympatycznego pokrakę? Zobaczymy, wszystko zależy od tego, co nowego programiści ASF wycisną z atarynki.



(Kop)

Komputer: Atari XL/XE
Pierwsze wrażenie:
- Pytajcie w ASF

MOTORHEAD

Cudowna gra dla fanów zespołu MOTOR HEAD. Gra w stylu Renegade, ładnie zrobiona graficznie, dobrze muzycznie. Głównym bohaterem jest Lemmy wokalista powyższej grupy. Podróżuje on po różnych miastach gdzie króluje muzyka inna niż jego zespołu. Głównym zadaniem jest odnalezienie i uwolnienie pozostałych członków zespołu, którzy zostali porwani przez miłośników innych odłamów muzyki. W każdym mieście jest grupa ludzi która nie pała miłością do naszego bohatera i należy ich przekonywać do siebie siłą i godnością osobistą używając do tego celu: gitary, pięści i innych dostępnych środków. Gra jest śmieszna, potrafi wciągnąć na dłużej niż kilka minut. Na zakończenie gry, gdy osiągneliśmy dobry wynik mamy możliwość wpisu na listę TOP HEADBANGERS.



Emilus

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * *

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES

Kiedy zobaczyłem demko tej gry, wypadła mi szczęka (sztuczna? - Naczelny) i poturlała się pod szafkę. Nie dość, że doskonałe graficznie, a i animacji nie można nic zarzucić to w dodatku autorzy wpakowali digitalizowaną rozmowę, brzmiącą mniej więcej tak, jakby słuchało się radia.

Oczywiście nie na samej demonstarcji kończy się gra. Jak łatwo się domyślić należy ona do bardzo powszechnego gatuku role-playing czyli gier "rozmawialno-chodzonych". Motywem przewodnim jest poszukiwanie zabójcy młodej dziewczyny. Inspektor Lestrade ze Scotland Yardu twierdzi, że to robota Kuby Rozpruwacza. Holmes ma wątpliwości. Jedyną wadą gry jest straszna dyskożerność (13. 5 lub 29 MB w zależności od typu instalacji) co nie pozostaje bez znaczenia dla posiadaczy np. "czterdziestek".



Plis

Komputer: PC VGA
Pierwsze wrażenie: * * * * *

PREMIERE

W roku 1992 zostało wydanych wiele gier platformowych, jedne lepsze inne gorsze. Tytuły tych lepszych to chociażby Addams Family, Zool, i oczywiście PREMIERE. Tak, ta ostatnia naprawdę jest wspaniała. Grafika cudowna, bardzo dobrze dopracowana animacja, muzyka niezgorsza. Wspaniałe intro, wprowadzające w akcję gry. I to wszystko dzięki fenomenalnym ludziom z grupy The 8th Day. Celem gry jest pomoc roztrzepanemu asystentowi filmowemu, o dziwnym imieniu i nazwisku Clutch Cable, w odszukaniu skradzionych taśm z filmem, którego premiera ma się odbyć następnego dnia. Taśmy te zostały skradzione przez konkurencyjną firmę i schowane w sześciu studiach filmowych. Czy wszystko zakończy się dobrze i taśmy zostaną odszukane na czas? Nic tylko trzeba zagrać w tę grę. Rozrywka zapewniona, a przy okazji można pomóc bliźniemu w kłopotach.



EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *

SCORCHED EARTH

W jedenastym numerze Top Secret pisaliśmy dla Was o grze Scorched Earth. Już wtedy była to niewątpliwie najbardziej rozbudowana z gier typu "ustaw kąt, siłę strzału i ognia! ". Jest to program typu shareware, cały czas doskonalony, czego dowodem najnowsza wersja 1. 11. Ulepszono znacznie grafikę i obsługę programu, wprowadzając między innymi przyciski i ikony na wzór MS Windows 3. Wprowadzono "status bar" dzięki któremu można wszystkie komendy wydawać szybciej i łatwiej. Prościej jest również opuścić program i zmienić graczy. Pojawiły się również nowe rodzaje broni - na przykład napalm, czy ciekły brud (liquid dirt). Cenami uzbrojenia mogą teraz rządzić zasady wolnego rynku - im większy popyt tym większa cena (i na odwrót). Niestety nie została poprawiona jakość dzwięku, stanowczo zbyt niska w porównaniu z resztą programu. Cóż, pozostaje nam oczekiwać, że następna wersja Scorched będzie obsługiwać Sound Blaster'a.



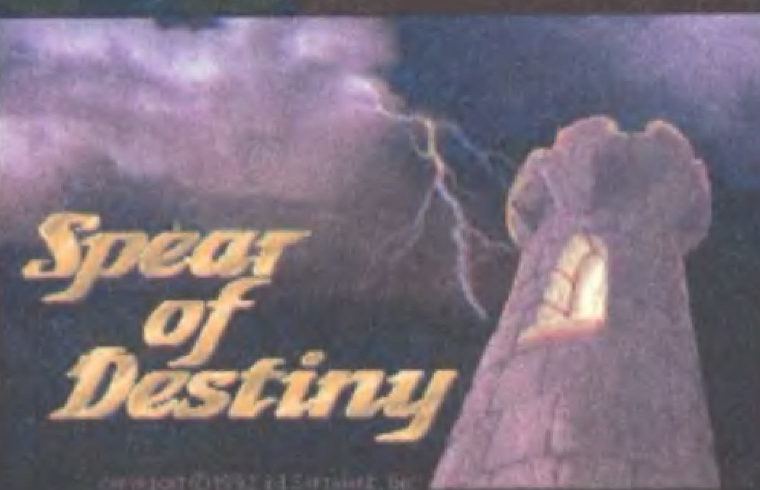
Alex & Gawron

Komputer: PC VGA
Pierwsze wrażenie: * * * *

Spear of Destiny

Akurat w tym numerze TS opisujemy krążącą już od ponad pół roku po Polsce grę Wolfenstein, a tu bach - pojawiła się jej kontynuacja. Oparta o tę samą maszynę generującą obraz i w osiemdziesięciu procentach zawierająca identyczną grafikę, SoD trochę mnie zawiodła. Praktycznie jest to dopisanie kolejnej misji do sześciu już istniejących. Tym razem misja składa się z 17 części dziejących się zamku Nuremberg, zakończonych pojedynkiem z aniołem śmierci, wyglądającym jak bazyliszek skrzyżowany z kozą.

Zmiany są nieliczne. Cierpliwym radzę poprzyglądać się twarzy J. B. umieszczonej w dolnej części ekranu. Klawiszologia pozostała taka sama, nawet MLI działa po staremu, a technika Gen. Bema pozwala na ukończenie gry w ciągu jednego popołudnia (na najniższym poziomie).



Borek

Komputer: PC VGA
Pierwsze wrażenie: * * * *

Heartlight

Może polski rynek legalnego oprogramowania nie wygląda jeszcze jak w krajach wyżej rozwiniętych, ale widać, że coś drgnęło. Po sukcesie pierwszej naprawdę dobrej polskiej gry "Electrobody" firma XLanD nie bacząc na brak znowelizowanej ustawy o prawach autorskich wydała swoją kolejną grę po tytułem "Heartlight PC". Jej bohaterem jest mały krasnal Mosiek, który musi pozbierać wszystkie serduszka z ekranu. W tej robocie przeszkadzają mu przeróżne przeszkody od kamieni począwszy, na ścianach skończywszy. Zatem jak zapewne się domyślacie jest to polska wersja znanej kiedyś gry Boulder Dash. To co różni grę Heartlight PC od jej poprzedniczki to rewelacyjne efekty dźwiękowe i wymyślne pułapki. Gra łączy w sobie elementy zręcznościowe i logiczne (zwłaszcza logiczne). Zatem drżyjcie bezmózgowcy.



Plis

Komputer: PC VGA
Pierwsze wrażenie: * * * *

Pinball Fantasies

Po sukcesie Pinball Dreams, firma 21st Century Entertainment idąc za ciosem wydaje drugą już część wspaniale zrobionego symulatora flipper'ów. Pinball Fantasies nie różnią się zasadniczo od swojego poprzednika, czyli są po prostu świetne. W grze mamy do wyboru cztery nowe bilardy nazwane: SPEED DEVILS, BILLION DOLLAR GAME SHOW, PARTY LAND, oraz STONES & BONES. Wszystkie cztery bilardy są wspaniale opracowane graficznie i muzycznie. Gra może wciągnąć nawet ludzi nie mający nic wspólnego wcześniej z komputerami, przykładem niech będzie rodzina mojego znajomego. Podsumowując - świetna rozrywka dla każdego.



EMILUS

Komputer: Amiga
Pierwsze wrażenie: * * * * *

Lemmings II

Po wielkim sukcesie gry Lemmings, firma Psygnosis wydała kolejną część pod tytułem 'No more Lemmings'. Była to kontynuacja w pełnym znaczeniu tego słowa, czyli po prostu nowe plansze. Moim zdaniem nie o to chodzi, ludzie czekali na nowe, ciekawe pomysły. Wszystko wskazuje na to, że ktoś to zauważył i już wkrótce (czyt. na dniach) możemy spodziewać się nowej części Lemmingów pt.: 'Lemmings II Tribes'. Oprócz nowych plansz na jakich będą baraszkowały miłe futrzaki, doszło wiele nowych pomysłów. Akcja gry dzieje się na wyspie zamieszkiwanej przez dwanaście plemion lemingów. Każde z plemion posiada specyficzne umiejętności np.: lemingi polarne mogą jeździć na nartach, lemingi cyrkowe latają za pomocą baloników. Głównym zadaniem jest doprowadzić do centrum wyspy po jednym lemingu z każdego z plemion. Tu czeka nma nie latający pojazd, którym odlecą gdzieś w siną dal (dokładnie do następnej części - Lemmings III). Każde z plemion ma do przejścia inną drogę, na której będzie musiało zmagać się ze specjalnie przeznaczonymi dla nich planszami. Gra zapowiada się rewelacyjnie, fani wcześniejszych części będą zachwyceni. Podsumowując: jest na co czekać, na pewno nie tylko firma Psygnosis szykuje takie niespodzianki.



EMILUS

Komputer: Amiga
The First Impression: * * * * *



... rok 2095, powstaje gra Speedball. Brak przejrzystych przepisów, brutalność i korupcja, które towarzyszyły spotkaniom, doprowadziły do tego, że gra przestała istnieć.

... rok 2100, rządowe próby pozyskania zainteresowania społeczeństwa sportem uwieńczone zostają sukcesem. Powstaje gra Speedball 2. Po pięciu latach przerwy znowu zostajesz menedżerem sportowym i zbierasz zespół. Nazwę drużyny wymyślasz w kilka sekund po otrzymaniu najnowszej wersji pakietu graficznego DELUXE PAINT v 157. 0. Tak powstaje jedna z najbrutalniejszych drużyn BRUTAL DELUXE.

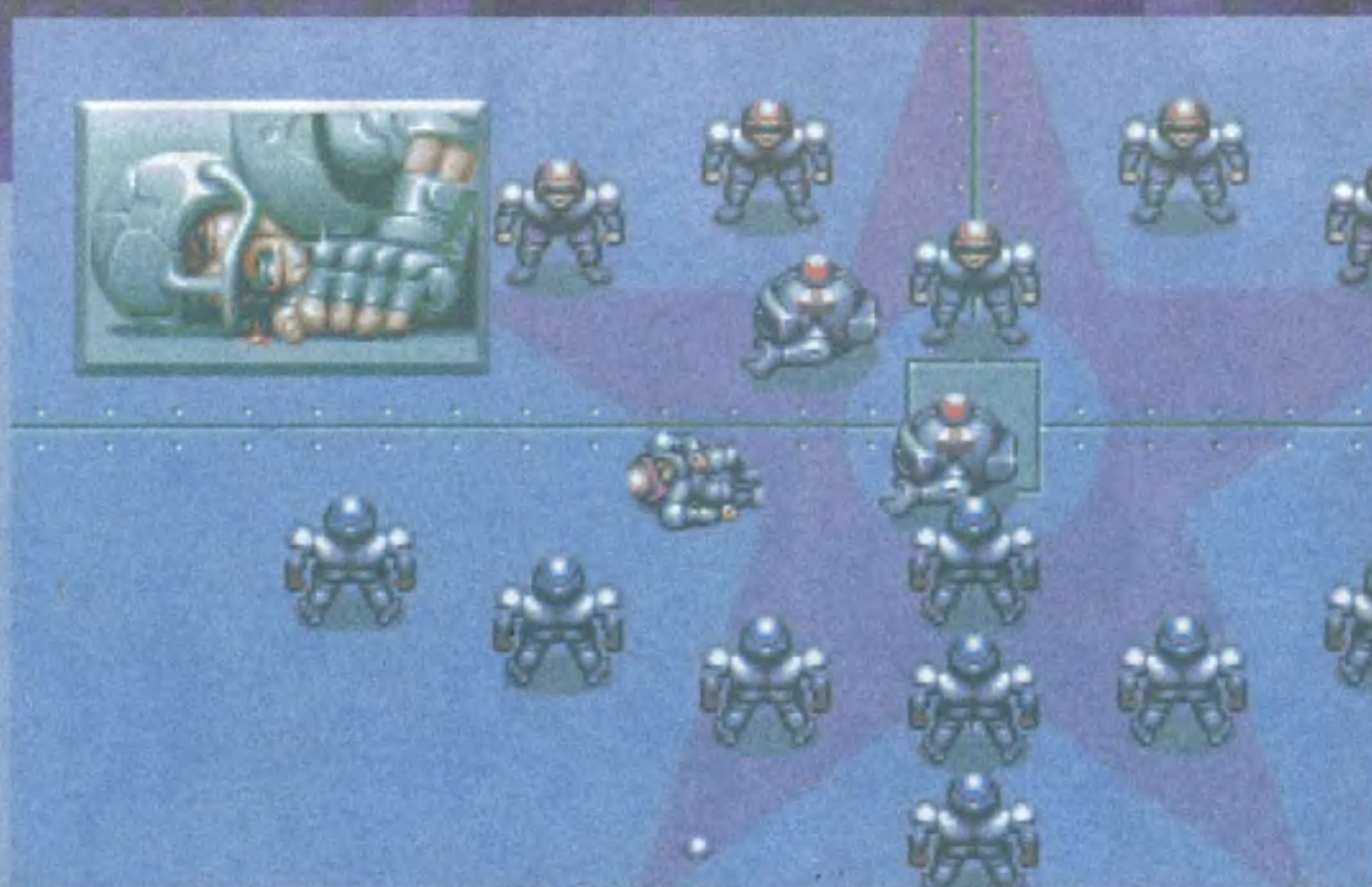
Po uruchomieniu gry na ekranie pojawia się menu główne, za pomocą którego wybierasz czy chcesz: grać z komputerem (1 PLAYER), grać we dwoje (2 PLAYERS), obejrzeć grę demonstracyjną (DEMO GAME).

Gra demonstracyjna to nic innego jak pojedynek między dwoma drużynami, sterowanymi przez komputer. Nie mamy w tym przypadku możliwości ingerencji w grę. Jest to dobry sposób na zapoznanie się z zasadami gry, oraz z rozkładem boiska na którym wkrótce przyjdzie nam rozegrać mrożące krew w żyłach spotkania. Klawiszem 'Esc' przerywamy grę.

Wybór dwóch graczy umożliwia nam grę pomiędzy dwoma drużynami, które są sterowane przez Ciebie, oraz przez drugą osobę. Obydwaj gracze otrzymują takie same drużyny. Także ilość gotówki jest identyczna, tak więc szanse są równe i tylko od sprytu i inteligencji grających zależy kto zwycięży. Po wybraniu tej opcji przechodzimy do następnego menu gdzie wybieramy system rozgrywki. Możemy grać: jeden mecz (ONE MATCH), do trzech meczy (BEST OF THREE), oraz do pięciu meczy (BEST OF FIVE). Po wyborze odpowiedniego wariantu, najpierw gracz pierwszy, później drugi, mają możliwość wykonać wszelkie operacje związane z drużyną korzystając z menu GYM. Gdy obydwaj gracze wykonają wszystkie niezbędne czynności rozpoczyna się rozgrywka, według ustalonego wcześniej systemu. Po zakończeniu każdego meczu, gracze wracają do menu GYM, gdzie załatwiają swoje sprawy i znowu na boisko...

Opcja 1 PLAYER daje nam największe możliwości. Z niej przechodzimy do menu w którym wybieramy rodzaj rozgrywek: turniej nieoficjalny (KNOCKOUT), ligę (LEAGUE), puchar (CUP), trening (PRACTICE).

Opcja PRACTICE umożliwia grę treningową. Na boisku









znajduje się tylko nasza drużyna. W ten sposób możemy praktycznie przećwiczyć różne strategie gry. Wszystkie punkty są liczone jak w prawdziwej grze. Jest to świetna okazja dla początkujących graczy do poprawienia swoich umiejętności. Przerywamy mecz klawiszem 'Esc'.

KNOCKOUT to turniej w którym udział bierze szesnaście zespołów wraz z tobą. Gra toczy się systemem pucharowym, czyli po każdym meczu przegrana drużyna odpada, a zwycięzca przechodzi do kolejnej rundy. Po piętnastu rundach na placu boju zostaje tylko jedna drużyna, która zdobywa puchar (KNOCKOUT CUP).

Gra o puchar (CUP), jest wariantem przeznaczonym głównie dla graczy co najmniej średnich. Cały turniej podzielony jest na trzy rundy, po których następuje finał. Drużyny z którymi gramy są z każdą następną rundą coraz lepsze. Jeżeli uda nam się przedrzeć przez eliminacje, to w finale czeka na nas bardzo silna drużyna, z którą na pewno nie przyjdzie łatwo wygrać. W każdej rundzie gramy z danym zespołem po dwa spotkania i suma punktów z obu meczy decyduje kto przejdzie do następnego etapu.

Wariant gry w lidze (LEAGUE) jest najdłuższym, a zarazem najtrudniejszym zadaniem, jakie możemy podjąć. Celem jest osiągnięcie mistrzostwa ligi, ale aby to osiągnąć musimy najpierw otrzymać promocję z drugiej ligi do pierwszej. Sezon w lidze trwa czternaście spotkań, po których podliczane są punkty i tylko dwie pierwsze drużyny z drugiej ligi zostają przeniesione do ligi pierwszej i mogą rozpocząć walkę o najwyższe trofeum. Tytuł mistrza otrzymuje drużyna, która po czternastu spotkaniach w pierwszej lidze będzie zajmowała pierwszą pozycję.

Menu MANAGER jest dostępne w przypadku wybrania opcji (LEAGUE), lub (CUP). Za pomocą tego menu możemy dokonywać takich operacji, jak:
- (TAB) - Obejrzenie tabeli ligi.
- (FIX) - Zaznajomienie się z danymi naszej drużyny i drużyny z którą będziemy grali następny mecz.
- (SAV) - Zapisanie danej sytuacji w grze na dysk, z możliwością późniejszego odtworzenia.
- (ESC) - Rozpoczęcie meczu.
- (GYM) - Menu pozwalające nam podnieść kwalifikacje drużyny.
- (SUB) - Zmiana pozycji graczy, np. wprowadzanie do gry rezerwowych.
- (TRA) - Zakup nowych zawodników.
- (STA) - Statystyki po ostatnim rozegranym meczu.

Teraz czas najwyższy zapoznać się z menu GYM. Za jego pomocą możemy wykonywać wszelkie operacje związane z zakupem sprzętu dla całej drużyny (opcja T), dla poszczególnych grup (G), oraz dla indywidualnych zawodników (I). Za pomocą klawisza (ALL) możemy kupować dla wybranej liczby zawodników cały sprzęt po jednej sztuce. Klawisz (ESC) daje nam możliwość wyjścia z menu GYM. (BUY) pozwala nam kupować wyróżnione przedmioty.

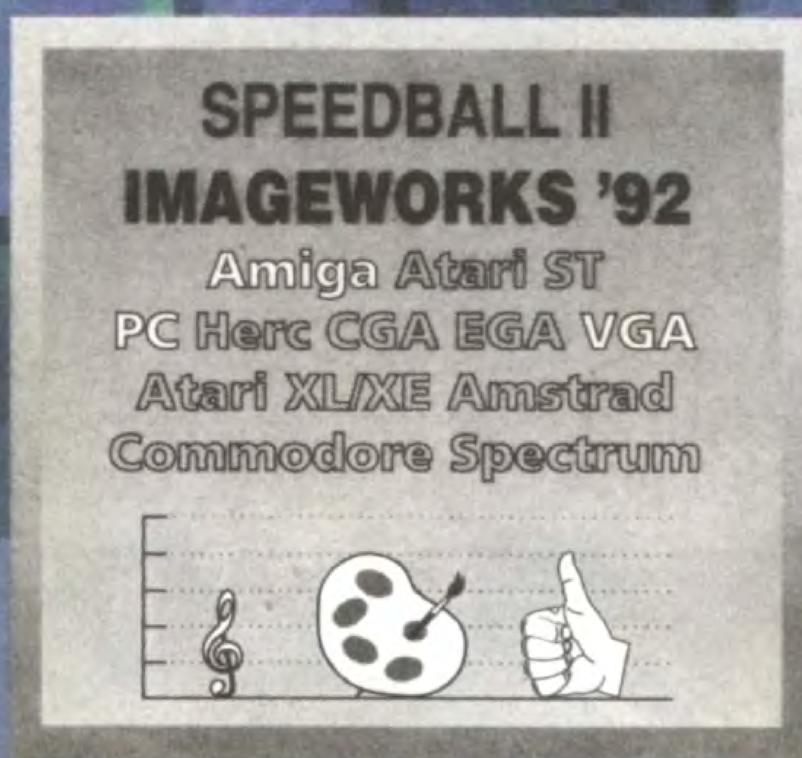
Oto spis rzeczy jakie możemy zakupić, wraz z ceną dla jednego gracza podaną w nawiasie:
- BITMAP SHADES (5) - Podnosi poziom agresji (AGR).
- BARGE PADS (10) - Podnosi poziom ataku (ATT).
- CHEST GUARD (10) - Podnosi poziom obrony (DEF).
- SPEED BOOTS (15) - Podnosi poziom prędkości (SPD).
- POWER ELBOWS (10) - Podnosi poziom rzutu piłką (THR).
- THUNDER THIGHS (15) - Podnosi poziom staminy (STA).
- BRAIN BOOST (15) - Podnosi poziom inteligencji (INT).

Teraz kilka słów o zasadach gry. Mecz ma dwie połowy, każda trwa 90 sekund czasu rzeczywistego. Wygrywa ta drużyna, która zdobędzie więcej punktów. Punkty można zdobywać za:
- Umieszczenie piłki w bramce przeciwnika - 10 punktów.
- Znokautowanie zawodnika drużyny przeciwnej - 10 punktów.
- Trafienie w gwiazdkę umieszczoną na ścianie - 2 punkty. Tylko gwiazdki umieszczone bliżej bramki przeciwnika są punktowane dla nas.
- Zapalenie wszystkich pięciu gwiazdek - 10 punktów.
- Trafienie w jedno z dwóch kół, które znajdują się przed obiema bramkami - 2 punkty.

Wszystkie wyżej wymienione liczby punktów zwiększają się dwukrotnie, gdy piłka przeleci dwa razy po zjeżdżalni, przymocowanej do ściany na wysokości połowy boiska.

I to już wszystko. Wszystkim graczom życzę aby ich drużyna niczym ekspres przeszła wszelkie eliminacje i zdobyła wszystkie możliwe tytuły, puchary, nagrody, itd.

EMILUS



THE MA

Gwizdek. Ruszyli, proszę państwa! Długie podanie na prawo... Skrzydłowy przyjmuje, idzie ostro lewą flanką. Nasz pomocnik wchodzi wślizgiem z jednoczesną blachą w czoło! Świetne zagranie! Przeciwnik próbuje wstać. Nie ma prawa!".

Jak zostałeś piłkarskim menedżerem? Tego nie wie nikt, nawet najstarsi górale. Ale stało się. Wybrałeś swój wygląd (nie wpłynął on na umiejętności, ale mógł na samopoczucie) i obrałeś pseudo. Następnie wskazałeś spośród sześćdziesięciu klubów 3 lig angielskich ten, który chciałeś poprowadzić. Nacisnąłeś prawy klawisz myszy, aby wybrać poziom gry (najłatwiejszy 0 - najtrudniejszy 5) oraz okres ważności Twego kontraktu (kontynuacja pracy, 1 rok lub 3 lata). Wybór kontynuacji rzuca cię do III ligi i masz robotę do końca dni swoich. Podpisanie kontraktu czasowego daje ci gwarancje pracy w I lidze i pewność, że kiedyś tę grę skończysz.

Pozostaje jeszcze odpowiedzieć na parę podchwytliwych pytań dotyczących losowania drużyn w pucharze Anglii i pucharach europejskich. Masz trochę czasu, więc możesz zobaczyć na kogo trafiły drużyny kraju Twoich przodków: Legia Warsaw, Gornik Zabrze, Lech Poznan i GKS Kattowitz. Dość często przy tym się zdarza, iż choć Polska nie ma żadnego reprezentanta w Pucharze Mistrzów, to w Pucharze Zdobywców Pucharów reprezentują go dwie drużyny. Ale cóż, dziwny to kraj...

Po tym wstępie znajdujesz się wreszcie na swoim stanowisku pracy. Po prawej stronie twego szlachetnego (na ekranie) oblicza mieści się diagram oceniający pracę. Im wyższe miejsce w lidze, tym wyżej przebiega krzywa. Nad nią notatka przypominająca, jaki mecz rozegrasz w przyszłym tygodniu. Obok niego kalendarz, na który najeżdżasz, gdy chcesz rozegrać kolejne spotkanie.

Z lewej strony, w kolumnie, znajdziesz kolejno: wiadomości z biura, wiadomości o lidze i o drużynie.

BIURO

W biurze sprawdzasz statystykę, stan stadionu, historię klubu pod twoim kierownictwem, stan konta w banku, postępy w pucharach i rozmawiasz ze sponsorami. Statystyka daje ci wiadomości o wygranych (won), przegranych (lost), remisach (drawn), ilości meczów bez porażki i bez zwycięstwa, liczbę bramek strzelanych i traconych średnio na mecz, najlepsze i najgorsze wyniki u siebie i na wyjeździe, najwięcej strzelonych i straconych bramek w meczu. Ponadto podaje przychody i wydatki klubu, szczegółowe informacje o liczbie kibiców odwiedzających stadion oraz gotówce, którą dysponujesz i zadłużeniu klubu.

Wiadomości o stadionie dotyczą liczby miejsc ogółem, miejsc do stania i do siedzenia, krytej trybuny, oświetlenia, wielkości tablicy wyników, stanu stadionu, jego wyposażenia i ceny biletów wstępu. Ceną można skutecznie zniechęcić widzów do spędzenia 90 minut na stadionie, więc z nią nie szalej (dobieraj według atrakcyjności meczu). Z historii dowiesz się, który jesteś w ogólnej klasyfikacji, przypomnisz sobie kiedy zdobyłeś puchary oraz ile razy wygrałeś, przegrałeś i zremisowałeś od początku swojej kadencji. Może to doprowadzić do daleko posuniętej frustracji (szczególnie na poziomie 5).

Bank, w którym znajduje się konto klubu, jest niezwykle pożyteczną instytucją, w niej bowiem masz szansę na więk-

NAGER



sze pieniądze. Czasem udaje się nawet nie spłacać zaciągniętej pożyczki (przy kontraktach na czas określony). Trzeba jednak liczyć się z tym, iż niewypłacalność to gwarantowany spadek do ligi niżej.

Wiadomości o pucharach ograniczają się do odnotowania rundy, w której odpadłeś i ogólnej oceny postępów "w temacie puchary".

Rozmowy ze sponsorami nie należą do łatwych. Wykazują oni daleko posunięte skąpstwo płacąc za nadruki na koszulkach twojej drużyny i reklamy stojące na stadionie. Najlepiej targuj się z nimi, gdy masz jakieś wyniki. W przeciwnym wypadku ceny, jakie ci zaproponują, będą pożałowania godne. Zresztą jeśli podpisałeś kontrakt na rok, nikt nie będzie z tobą rozmawiał i masz problem z głowy.

LIGA

Ligi są trzy. Dla każdej z nich jest tabela ligi, kalendarz rozgrywek i tabela pokazująca siłę drużyny. Tabela ligi informuje cię o wynikach osiągniętych ostatnio przez drużynę w rozgrywkach ligowych (małymi literami oznaczono wyniki osiągnięte u siebie, dużymi - na wyjeździe), liczbie rozegranych kolejek, zwycięstw, remisów i porażek, punktów, stosunku bramek strzelonych do straconych i ich bilansie. Prócz wyniku ogólnego możesz sprawdzić jak radzisz sobie w meczach na własnym stadionie (Home) i na wyjazdach (Abroad).

Kalendarz rozgrywek wskazuje nie tylko gdzie grasz, ale również podaje siłę przeciwnika i zajmowaną przez niego pozycję.

Tabela siły drużyny pokazuje jak silna jest twoja drużyna (Total) i jej poszczególne formacje: obrona (defend), linia środkowa (midfield) i atak (forward). Możesz na podstawie tych danych ustawić drużynę, bo sama siła to dopiero połowa sukcesu.

Przed meczem możesz dowiedzieć się wszystkich najważniejszych rzeczy o interesującej cię drużynie. Najeżdżasz na nią myszą, klikasz i masz jak na talerzu: wyniki w domu i na wyjeździe, wyniki ostatnich meczów, stosunek goli strzelonych do straconych średnio w meczu, najlepszy i najgorszy mecz, największą i najmniejszą liczbę bramek strzelonych w jednym meczu, wyniki meczów z twoją drużyną i liczbę punktów w klasyfikacji historycznej. Dodatkowo możesz mieć podgląd jej meczu (watch) oraz przegląd wszystkich wyników ligowych w sezonie (rest of season).

DRUŻYNA

Funkcja menedżera polega także na doborze i trenowaniu ludzi kopiących w twoim teamie. Umożliwia to sześć opcji: zmiany, trening, kontrakty, zgrupowania, transfery, strzelcy.

Zmiany - regulujesz brutalność gry swojej drużyny (struggle), ustawiasz zawodników, podpisujesz z nimi kontrakty; wybór ułatwiany jest przez dane o każdym zawodniku: ilość rozegranych meczów (Pl), siła (Strength), strzelone gole (Go), żółte kartki (YC), czerwone kartki (RC), status (określa czy zawodnik jest w podstawowym składzie, rezerwie lub nie został wybrany); leniwi mogą włączyć automatyczny dobór zawodników.

Trening - męczysz swoich podopiecznych poprzez właściwy dobór ćwiczeń i odpowiednią ich intensywność (intensity), rozwijając ich sprawność (fitness), zgranie (match), bramkostrzelność (shot), realizowanie założeń taktycznych (tactic). Ale musisz uważać, aby ich nie przetrenować.

Poprzez kontrakty przedłużasz współpracę z dobrym zawodnikami.

Podczas wyjazdów drużyna nabiera siły. Nie bądź sknerą, płacąc za Ritza dobrze na tym wyjdziesz.

Transfery - handel żywym towarem, podczas którego pozbywasz się piłkarzy grających kiepsko (o ile ktoś ich kupi), a kupujesz gwiazdy (o ile ktoś je sprzedaje).

Strzelcy - snajperska szkółka ligi; dla drużyny, której uda się tam umieścić swego zawodnika jest trochę pieniędzy.

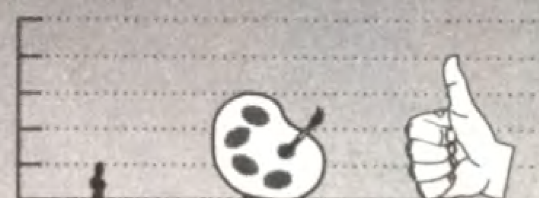
Mając podstawowe informacje o swoich obowiązkach możesz z czystym sumieniem przystąpić do gry. Klikasz myszą na kalendarzu i... Z ciekawością zerkasz na kawał trawnika (łudząco podobnego wielkością do trawnika (baczność?!) za przeproszeniem Naczelnego (spocznij!!!)), zwany nie wiedzieć czemu boiskiem, i zaczyna się kopanina. Pokazywane są najciekawsze momenty, co jednak należy kojarzyć z meczem. Od czasu do czasu dowiadujesz się, że strzeliłeś lub tobie strzelili (jeśli bramkę - bolejesz nad tym, jeśli piłkarza - boleje piłkarz, a ty wymieniasz go na innego). Po pierwszej połowie możesz podejrzeć wyniki przeciwników - niekiedy potrafi to poprawić humor. Po drugiej połowie rzut oka na tabelę i ocena meczu przez prasę.

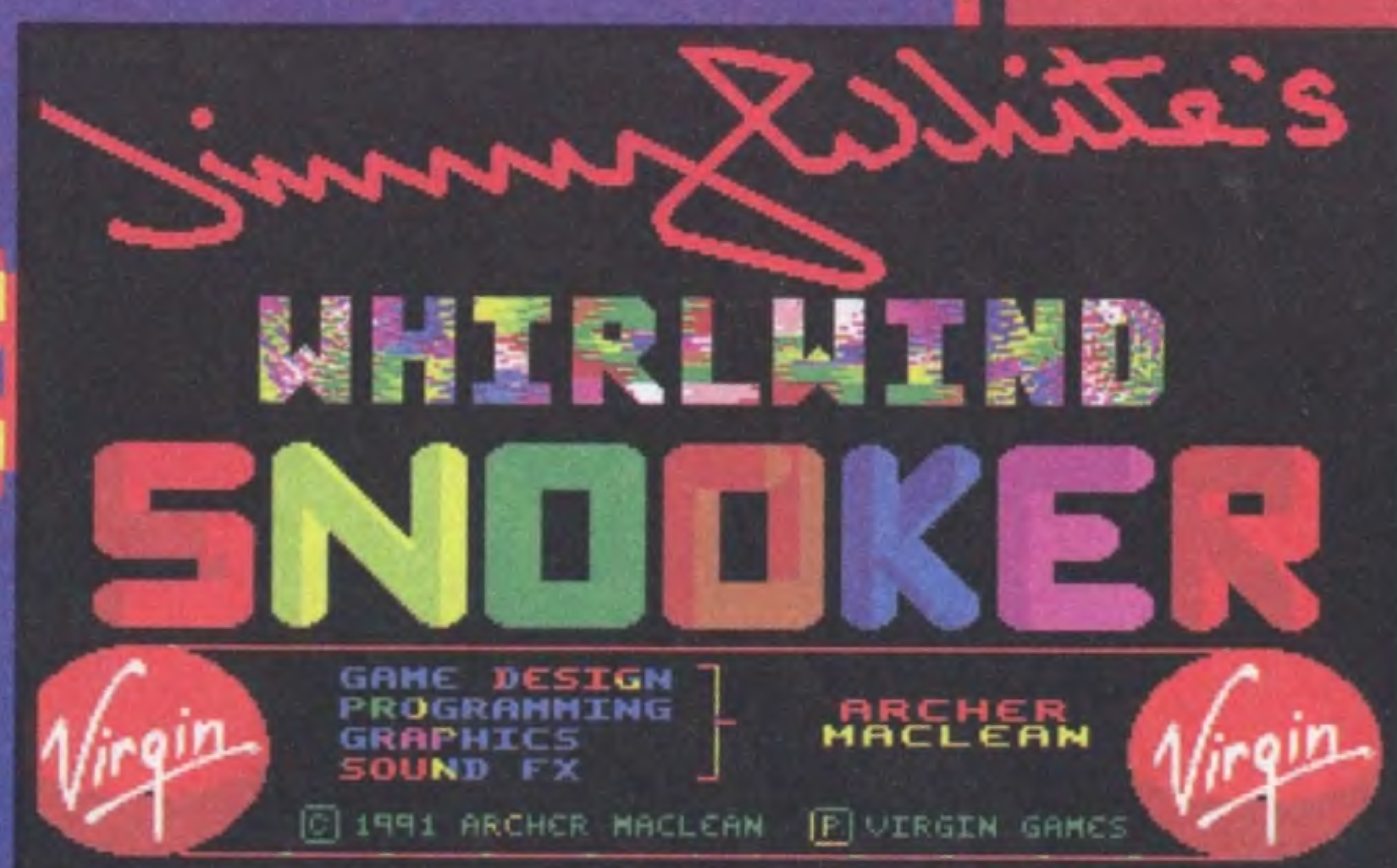
Dla porządku należy dodać, iż opcje znajdujące się po prawej strony ekranu służą przyjrzeniu się rozgrywkom pucharowym. Ikona znajdująca się niżej pozwoli na zapisanie na dysku gry nieukończonej, wgranie rozpoczętej, odpowiednie ustawienie przełączników odpowiedzialnych za wyświetlane informacje i szybkość gry. Najniżej umieszczone jest wyjście z programu (prawy klawisz myszy).

Grając długo i namiętnie w tę grę masz niepowtarzalną szansę poczucia się jak prawdziwy menedżer: zawał, owrzodzenie dwunastnicy, wylew krwi do mózgu... Ale jakich heroicznych czynów nie robi się dla zdobycia mistrzostwa Anglii Pucharu Mistrzów - czego życzy sobie i nie tylko

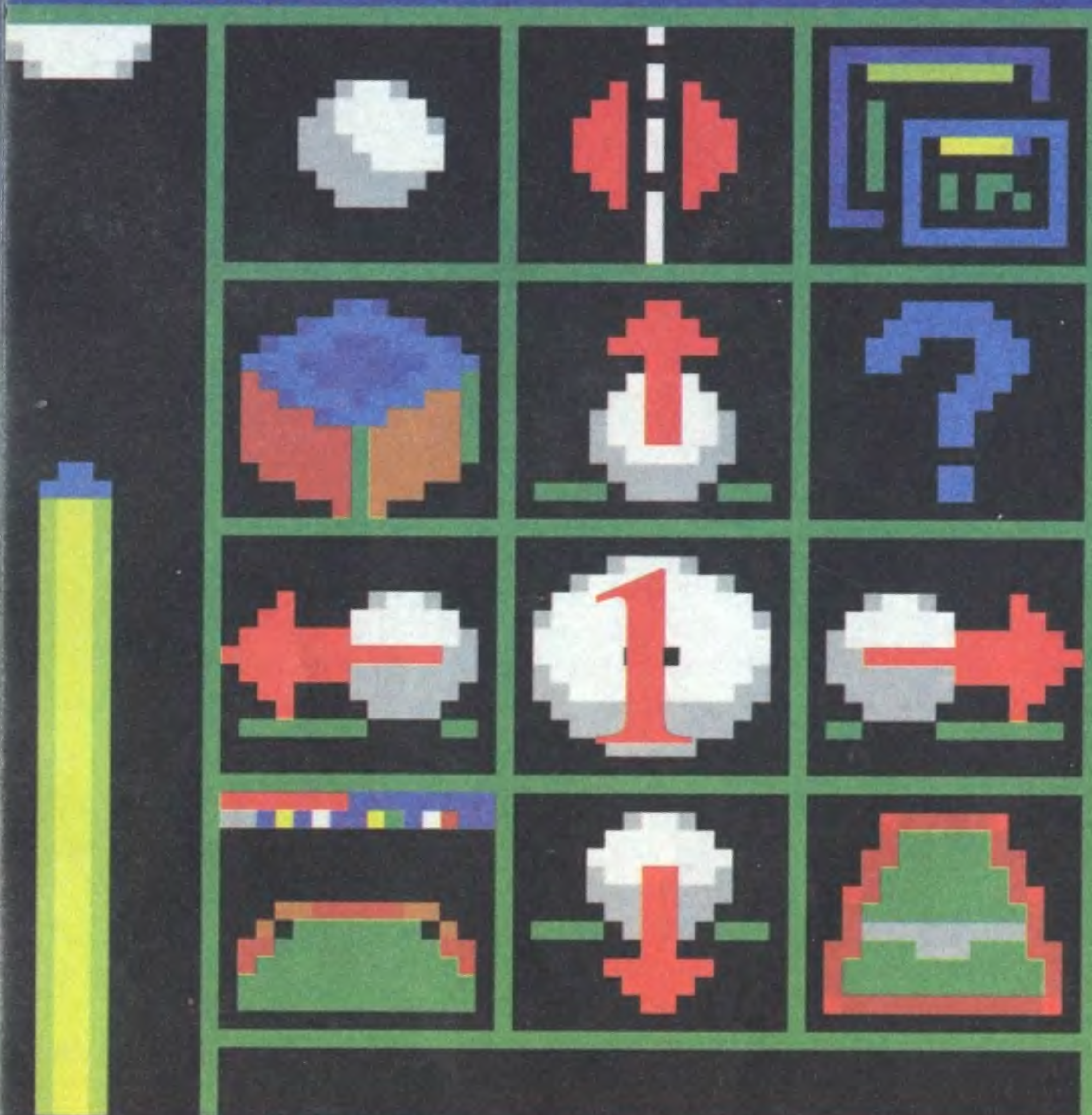
Sir Haszak

THE MANAGER
KRON SIM. SOFT. '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





SN



Snooker, jedna z odmian bilarda. Bardzo popularny w Wielkiej Brytanii. Przypadkowy obserwator mógłby powiedzieć: "Gra jest prosta, nie wymaga wyjątkowo wyszukanego sprzętu: stół, kilka kul i kij. Ta gra nie może być ciekawa..." Tak mógłby powiedzieć ktoś kto się absolutnie nie zna na Snooker-ze. Prawda jest inna. Gra cieszy się dużą popularnością. Mecze rozgrywane przez mistrzów są dynamiczne i ciekawe. Czasami nie można uwierzyć jak to mogło wpaść. Precyzja jaką posiadają czołowi zawodnicy jest chyba głównym powodem dla którego ludzie przychodzą oglądać mecze. Wiele dyscyplin sportowych zostało przeniesionych na komputer, wśród nich także Snooker. Najlepszą wersją tej gry na Amidze jest z pewnością program JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER...

Na wstępie jesteśmy witani kilkoma miłymi dla ucha i oka efektami. Po nasłuchaniu się i napatrzeniu, przechodzimy do głównego menu. Co tu można ciekawego znaleźć?

- START ONE PLAYER GAME: gra z komputerem. Wybieramy spośród czterech zawodników, którzy reprezentują kolejne poziomy zaawansowania.
- START TWO PLAYER GAME: gra we dwójkę. Ten sposób gry daje chyba najwięcej satysfakcji. Komputer reprezentuje bezwzględny, perfekcyjny styl. Natomiast gra z innym człowiekiem urozmaicona jest wszelkimi okrzykami radości ze zdobytych punktów, poklepywaniem po plecach przez zazdrosnego przeciwnika, itp. (opcja zalecana tylko dla tych, którzy nie mają dostępu do normalnego stołu bilardowego, lub ze względu na zbytnią nerwowość nie powinni brać żadnego kija do ręki - Naczelny).



Jedynkarz

Ahoj, to ja, Wasz ukopany Kopalny! Tym razem na mnie padło robienie konkursu, postanowiłem więc, że musi być prosty, tak, żeby każden jeden mugł się wykazać (błąd celowy, korekta nie poprawiać). (A Naczelny mi stoi za plecami i się gapi, żebym czego głupiego nie napisał, a ja mam go w nosie i będę pisał co zechcę, jak nie zapomni to powycina. Liczę na to, że zapomni).

No właśnie, każdy jeden umie liczyć, jedynki zwłaszcza, bo dodawanie większych liczb nie wszystkim dobrze wychodzi, a z ułamków na przykład, to ja tylko umiem liczyć po pół (na głowę). Więc, jak już wcześniej wspominałem, trzeba będzie policzyć. Jedynki. Za to wszystkie, i tu Was mam, bo jest ich pewnie od cholery, a może nie ma, nie wiem, bo nie sprawdzałem (Naczelny mówi, żebym policzył, a ja go chromolę, bo i tak mi nie każe kosić w zimie).

Trzeba wziąć numer do ręki, i na każdej stronie poszukać, ile jest jedynek wszelkiej wielkości w tekście i jego okolicach (oprócz tych na screenach, bo nie wiadomo czy będą małpy jedne czytelne). A potem tę liczbę jedynek trzeba napisać na karteluszce (Naczelny mówi, że to się nazywa kupon - chyba ze szczególnym naciskiem na kup-ę) i przysłać do nas, a my spośród wszystkich odpowiedzi wylosujemy tę właściwą. (Naczelny mówi, że nie będziemy losować, tylko że ja policzę - wiesz co Naczelny? Sam se policz!)

Tym sposobem i takąż to drogą, że się tak wyszukanie wypowiem, doszliśmy do końca konkursu. A następny konkurs, to będzie pytanie o to, skąd wziąć nagrody na ten konkurs jedynkowy, bo ja jestem spłukany, i na mnie nie macie co liczyć. No to bulba i idę.

Kopalny

Nagrodami będą - jak poprzednio, prenumeraty Top Secretu. Wszystkich czytelników serdecznie przepraszam za Kopalnego - mam nadzieję, że nikogo nie obraził. Więcej konkursów kol. Kop. robił nie będzie. Narazie.

Naczelny

OOKER

- START TWO PLAYER PRACTICE: gra we dwójkę, ale można używać funkcji UNDO i INFORMATION. UNDO umożliwia nam powtórzenie uderzenia. INFORMATION podaje nam najlepszy ruch jaki możemy wykonać, komputer ustawia wszystkie parametry, pozostaje nam tylko uderzenie.
- SET UP TRICK SHOT: edytor, za pomocą którego możemy ustawić sytuację na stole, a następnie rozegrać grę popisową. Sama idea TRICK SHOT-u polega na prezentowaniu mistrzowskiej perfekcji. Oprócz klasycznego Snooker-a, przeprowadzane są turnieje TRICK SHOT-u, cieszące się dużą popularnością.
- DEMO MODE: możliwość obejrzenia gry mistrzów (komputer kontra komputer). Gra może być rozpoczęta od początku, lub od aktualnego ustawienia na stole.
- DISK FEATURES: operacje dyskowe. Grę można wczytać (LOAD AN OLD GAME FROM DISK) i nagrać (SAVE CURRENT GAME TO DISK). Można też zajrzeć do rezultatów, by obejrzeć (VIEW BEST SCORES) listę najlepszych wyników, lub (VIEW BEST BREAKS) listę najlepszych break-ów. Break to liczba punktów zdobytych w jednej kolejce.
- OPTIONS: Tu znajdują się funkcje pozwalające oczyścić dysk z niepotrzebnie nagranych gier (ERASE ALL GAMES ON DISK), oraz wyników (ERASE ALL SCORE DATA ON DISK). Mamy też możliwość przejścia do niesamowitej czołówki, którą mieliśmy okazję podziwiać tuż po uruchomieniu programu (QUIT TO TITLE SEQUENCE).



To wszystkie funkcje jakie zawiera menu główne. Teraz zostało już tylko usiąść wygodnie w fotelu i rozpocząć grę. Oto jej zasady (na początek według encyklopedii):

Gra rozgrywana jest na prostokątnym stole, pokrytym suknem i otoczonym elastyczną bandą. W stole znajduje się sześć otworów. Kijem bilardowym uderza się tylko białą bilę, tak aby ta trafiała w inną bilę, która ma wpaść do otworu.

Teraz nieco dokładniej. Na stole znajduje się 21 bil: 15 czerwonych za 1 punkt, 1 żółta (2 punkty), 1 zielona (3), 1 brązowa (4), 1 niebieska (5), 1 różowa (6) i 1 czarna (7 punktów).

Grę rozgrywamy w ten sposób aby bila biała (w którą uderzamy kijem) trafiła w bilę odpowiedniego koloru i aby ta wpadła do otworu. Na początku należy wbić, lub chociaż dotknąć bilą białą bili czerwonej. Jeżeli wbijemy bilę czerwoną, kontynuujemy kolejkę (break). Teraz musimy wybrać sobie jedną z bil kolorowych (kolorowe, czyli wszystkie oprócz czerwonych). Po wbiciu kolorowej bili, znowu musimy wbić czerwoną i tak w kółko aż nie uda nam się wbić kolejnej bili. Bile czerwone po wbiciu nie pojawiają się już na stole w odróżnieniu od bil kolorowych. Bile kolorowe nie będą wracać na stół gdy wybijemy już wszystkie czerwone. Jeżeli na stole nie ma już ani jednej bili czerwonej, należy bile wbijać według następującego porządku: żółta, zielona, brązowa, niebieska, różowa, czarna... i koniec gry. Punkty zdobywamy za wbicie poszczególnych bil według podanych wcześniej wartości. Cztery punkty zyskujemy jeszcze gdy przeciwnik nie trafi białą bilą w odpowiednią bilę, lub jeśli biała bila wpadnie do któregoś z otworów. Jeżeli bilą białą tylko dotkniemy odpowiedniej bili to ani nie tracimy ani nie zyskujemy punktów, ale kończy się nasza kolejka. Wygrywa oczywiście ten, kto uzyska większą liczbę punktów.

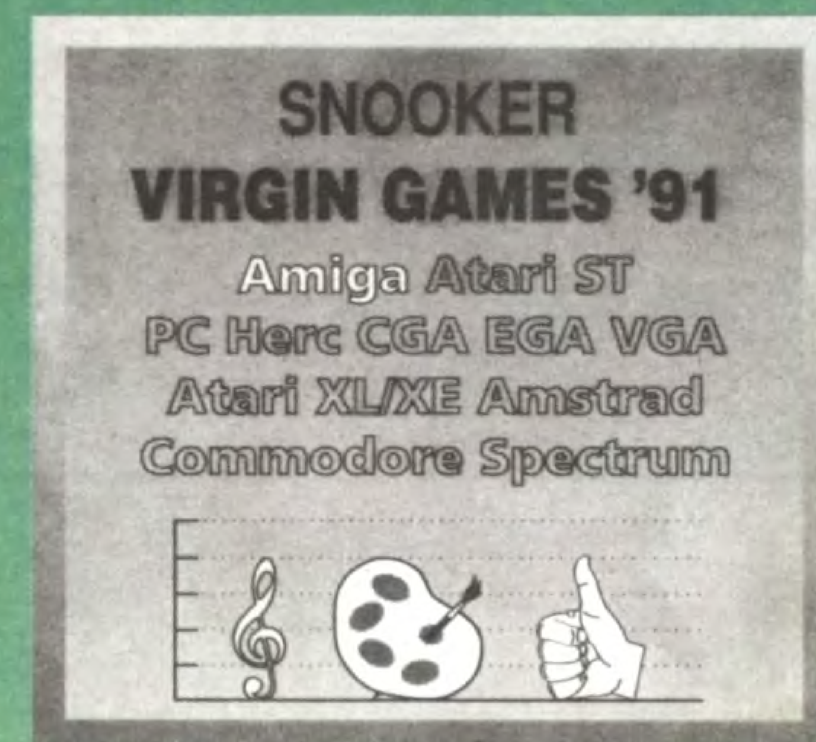
Grę dodatkowo uatrakcyjnia publiczność, która oklaskami nagradza widowiskowe akcje na stole. Jeżeli długo się zastanawiamy, nie dając żadnych oznak życia, na stole zaczynają się dziać różne dziwne rzeczy... Ale to trzeba samemu zobaczyć.

Na zakończenie podam listę klawiszy pomocnych w trakcie gry. Wszystkie niżej podane funkcje można uruchomić za pomocą myszy i ikon, ale z klawiatury wywołuje się je szybciej.

= - zwiększenie siły uderzenia
- - zmniejszenie siły uderzenia
c - potarcie kija kostką
u - przesunięcie punktu uderzenia w bilę w górę
n - przesunięcie punktu uderzenia w bilę w dół
h - przesunięcie punktu uderzenia w bilę w lewo
j - przesunięcie punktu uderzenia w bilę w prawo
m - przesunięcie punktu uderzenia w bilę na środek
p - widok z innej kamery
v - linia pokazująca tor bili w aktualnym ustawieniu
w - zmiana położenia okna funkcyjnego
Esc - powrót do menu głównego
q - zbliżenie do białej bili
/ - informacja o aktualnych wynikach
s - komputer ustawia najlepszy ruch (INFORMATION)
z - zbliżenie do stołu
x - oddalenie od stołu
F10 - odwołanie ostatniego ruchu (UNDO)
, - niewielki obrót w lewo
. - niewielki obrót w prawo
Kursory służą także do obrotów ale są mniej dokładne
HELP - wszystkie informacje związane z wywoływaniem potrzebnych funkcji

Życzę wszystkim połamania kija i wspaniałej zabawy.

EMILUS.



Bardziej FICTION niż SCIENCE - rozwiązanie

Rozwiązanie Konkursu!

Nadszedł wreszcie czas na to, by oprócz ogłaszania konkursów, zacząć drukować ich rozwiązania. Jak może pamiętacie, zaczęliśmy od konkursu Science Fiction w numerze 3(10) /92. Wydrukowaliśmy tam dziesięć fragmentów książek. Zasady punktacji były proste - za każdy prawidłowo rozpoznany tytuł - 0. 5 punktu, za każdego prawidłowo rozpoznanego autora - tyleż samo. Do wzięcia było więc dziesięć punktów.

A oto lista książek, które cytowaliśmy:

1. Frank Herbert, Diuna
2. A. C. Clarke, Kowboje oceanu
3. A. i B. Strugaccy, Poniedziałek zaczyna się w sobotę
4. U. K. LeGuin, Lewa ręka ciemności
5. A. Wiśniewski-Snerg, Robot
6. I. Asimov, Fundacja
7. B. W. Aldiss, Cieplarnia
8. K. Bułyczow, Rycerze na rozdrożach
9. J. A. Zajdel, Cylinder van Troffa
10. J. R. R. Tolkien, Władca pierścieni, t. 1 - Wyprawa

Odpowiedzi nadeszło stosunkowo niewiele, jednak byłem zaskoczony ich poziomem. Znakomita większość uczestników konkursu uzyskała po conajmniej sześć-siedem punktów. Najłatwiej było rozpoznać "Diunę" i Herberta, najtrudniej - "Robota" i jego autora (przyznam, że spodziewałem się tego - powieść jest dość mało znana i dawno wydana). Co ciekawe, sporo problemów sprawił też "Cylinder van Troffa" Zajdla. W ósmym fragmencie niemal bezbłędnie rozpoznawany był Bułyczow, gorzej było z identyfikacją książki, kilka osób twierdziło, że jest to "Nie drażnić czarownika". Słabo wypadł również mistrz Tolkien - o ile większość uczestników konkursu rozpoznała go prawidłowo jako autora, sporo osób twierdziło, że cytowany fragment pochodzi z "Hobbita". Nic z tego - jest to opis pokazu sztucznych ogni, jaki urządził w czasie pamiętnych urodzin Bilba Gandalf. Opis na tyle charakterystyczny, że zamieściłem go według oryginału. Preferowało to wprawdzie tych naszych czytelników, którzy znają angielski, taki to już jednak trend w dzisiejszych czasach, że znajomość języków popłaca. Wystarczyło zrozumieć tekst, by móc go zidentyfikować.

A teraz najważniejsze, czyli lista nagrodzonych. Zgodnie z warunkami konkursu, termin nadsyłania rozwiązań upływał w momencie ukazania się następnego numeru w kioskach. Przynajmniej jedna bardzo dobra odpowiedź wypadła przez niedotrzymanie terminu z konkursu - a szkoda... A oto wszyscy uczestnicy konkursu, którzy otrzymali po conajmniej 8 punktów:

Jerzy Świderski, Radom (10p), Janusz A. Urbanowicz, Toruń (10p), Piotr Staniewski, Warszawa (10p), Janusz Mrzigod, Tychy (10p), Marek Krępuła, Legnica (9. 5p), Maciej Pietrasik, Sokołów Podlaski (9. 5p), Andrzej Woliński, Warszawa (9. 5p), Tomasz Ziobrowski, Oława (9p), Marcin Opinc, Gdańsk (8. 5p), Maciek Miękina, Warszawa (8. 5p), Ryszard Sajdak, Jędrzejów (8p), Ireneusz Lewandowski, Słupsk (8p), Lech Buchelt, Łęczna (8p), Marcin Bondyra, Opole (8p), Arkadiusz Kowalczyk, Piastów (8p).

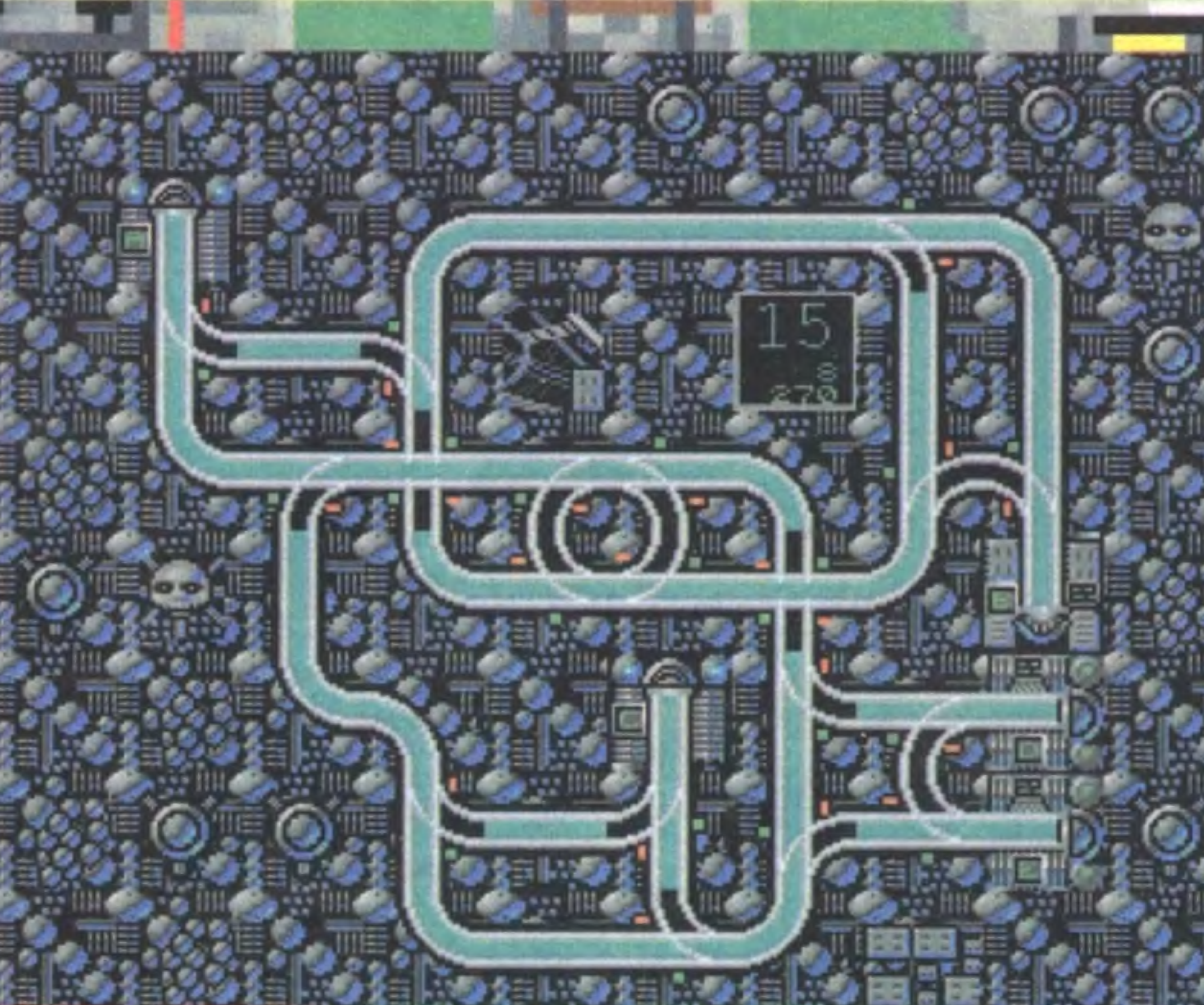
Na naszą prośbę wydawnictwo Amber ufundowało dla wszystkich wymienionych nagrody - zestawy składające się z książek: Pierścień (Niven), Miasto (Simak), Taktyka błędu (Dickson), Smok i Jerzy (Dickson), Planeta zła (Sheckley). Najlepsi dostali komplet (wszystkie tytuły), im kto słabiej wypadł, tym książek jest mniej. Nagrodzonym serdecznie gratulujemy i niniejszym zawiadamiamy ich o wysłaniu nagród pocztą, a wszystkich zapraszamy do wzięcia udziału w następnych naszych konkursach.

Borek

LOCOMOTION







Znacie taką sytuację? Przychodzi kryzys. Ulubione gry nie bawią już tak jak kiedyś. Nie wiecie, co ze sobą zrobić, chodzicie i smęcicie, w coś byście zagrali, ale nie wiecie w co, po kilkanaście razy na dzień przerzucacie dyski w poszukiwaniu czegoś ciekawego.

SW trakcie takich poszukiwań wychodzi na jaw co w dyskach piszczy. Odnajdują się tytuły, o których istnieniu nie mieliście zielonego pojęcia. Już w chwilę po uruchomieniu, wiecie, że gdyby nie nuda dyskietka nigdy by nie znalazła się stacji. Gracie raz, drugi, trzeci. Powoli zaczyna do Was docierać co się dzieje na ekranie. Najpierw muzyka zmusza do otworzenia jednego oka, następnie dziwne rzeczy dziejące się na ekranie przyciągają Wasze zainteresowanie. Po kilku godzinach wiadomo już, że jest coś nie tak, przecież mieliście zagrać tylko raz i odłożyć grę na półkę, a tu po tak długim czasie nie macie dosyć, co więcej, uważacie grę za najlepszą na świecie.

Jeżeli wydarzyło się wam coś takiego to mieliście do czynienia z programem należącym do grupy gier, z pozoru wyglądających na proste i prymitywne, ale potrafiących wciągnąć we wspaniałą zabawę i dostarczyć dużo rozrywki (na jakiś czas niestety). Do tej grupy z pewnością należy gra LOCOMOTION.

Gra jest prościutka i nie wymaga specjalnych zdolności manualnych. Wcielamy się w zawiadowcę ruchu i mamy za zadanie bezpiecznie doprowadzić dany pojazd do stacji docelowej. Kierujemy torem kolejki przestawiając odpowiednie zwrotnice za pomocą myszy. Na początku zadanie wydaje się dziecinnie proste, wiemy gdzie kolejka ma dojechać, ustawiamy szybko zwrotnice i spokojnie czekamy aż tam dotrze. Wszystko dobrze, ale gdy naraz wyjadą dwie kolejki, to co wtedy? No tak, to nie jest trudne, w końcu jednym okiem możemy śledzić jedną kolejkę a drugim drugą. A co zrobić gdy na ekranie pomyka aż pięć, czy nawet sześć kolejek? Dwoje oczu już nie wystarcza.

Oprócz zwiększającej się ilości pojazdów, nieubłaganie odliczany jest czas. Jeżeli uda Wam się doprowadzić szczęśliwie wszystkie kolejki do celu przed upływem czasu otrzymacie awans na wyższe stanowisko. Nie oznacza to wcale że praca będzie łatwiejsza. Należy uważać aby nie dochodziło do zderzania sie kolejek ze sobą zbyt często, gdyż po przekroczeniu limitu zderzeń zostaniecie wylani z pracy.

W grze użyte są tylko trzy wskaźniki. Licząc od góry: liczba dobrych przejazdów jakie pozostały do wykonania, liczba pojazdów które możecie przeznaczyć na efektowny karambol, licznik czasu. Za pomocą lewego przycisku myszy przestawia się zwrotnicę, natomiast trzymając prawy przycisk można przyspieszyć akcję. Migająca litera przy którejś ze stacji oznajmia, że stąd będzie wyjeżdżała następna kolejka. Literka przy pojeździe oznacza stację docelową. Gra posiada 12 plansz, ale jak komuś się znudzi ten zestaw, może za pomocą edytora stworzyć swoje własne.

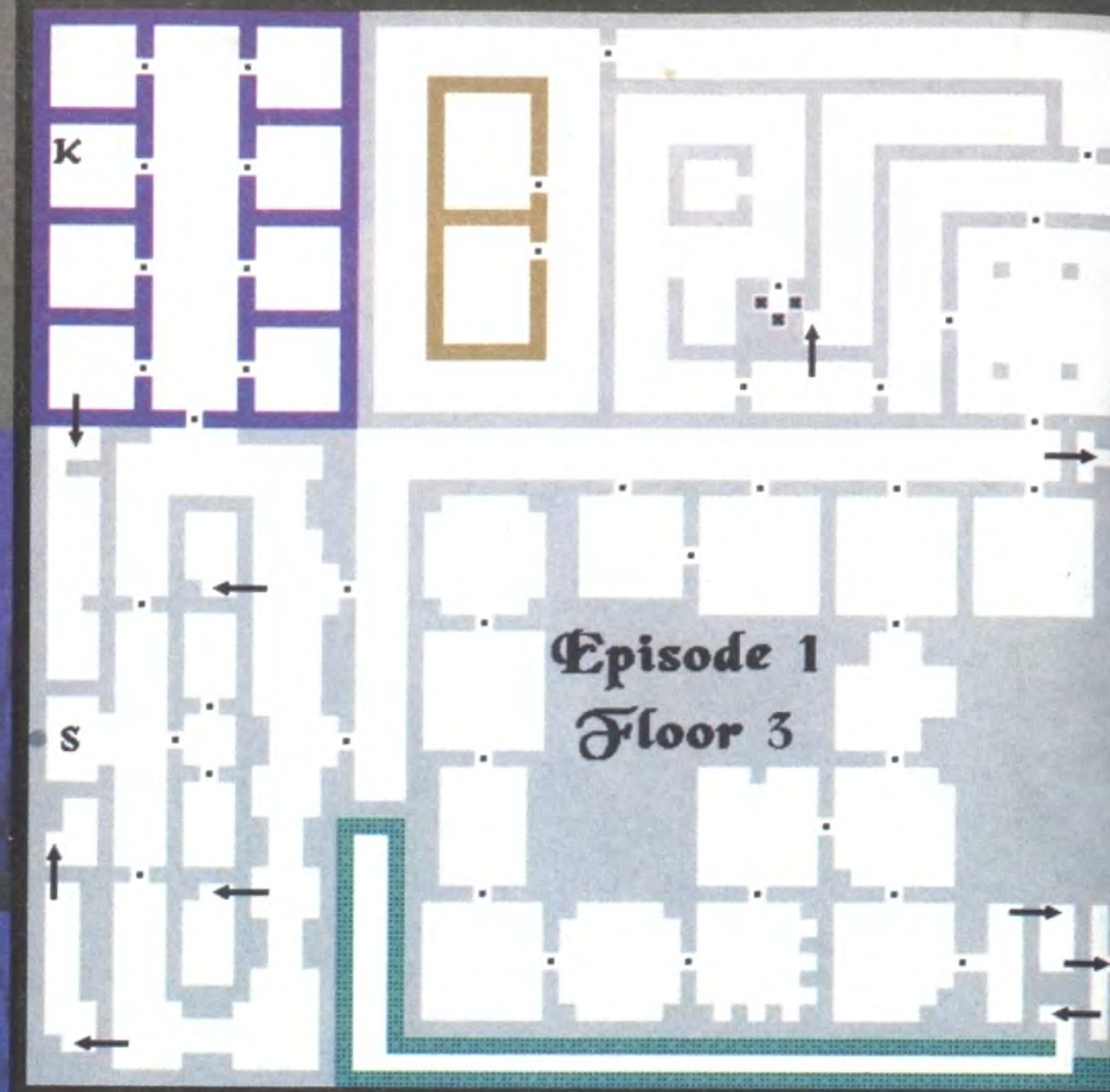
Rozrywka zapewniona, jeżeli ktoś nie wierzy niech się przekona na własne oczy. Życzący zawsze dobrej zabawy

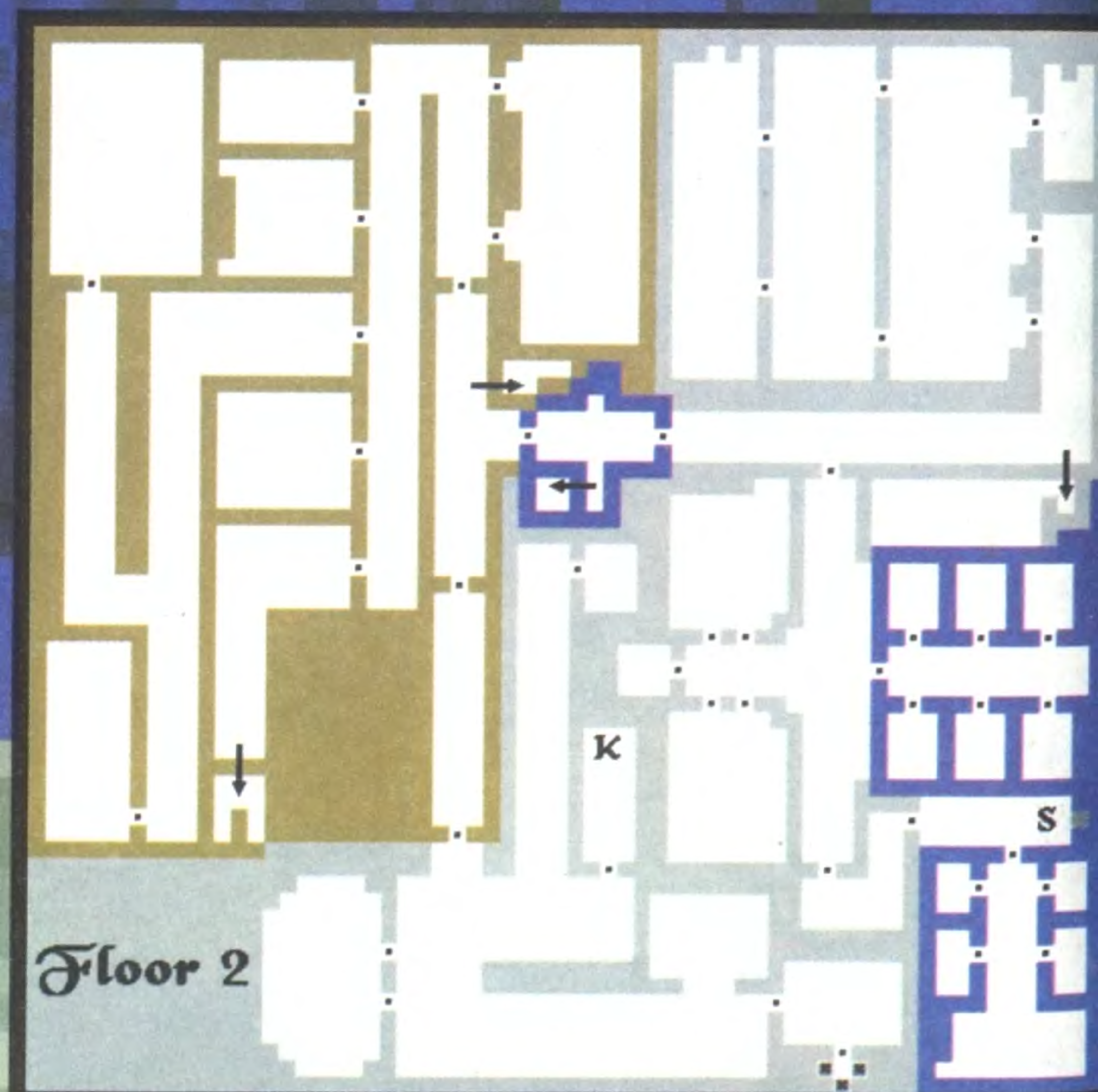
EMILUS

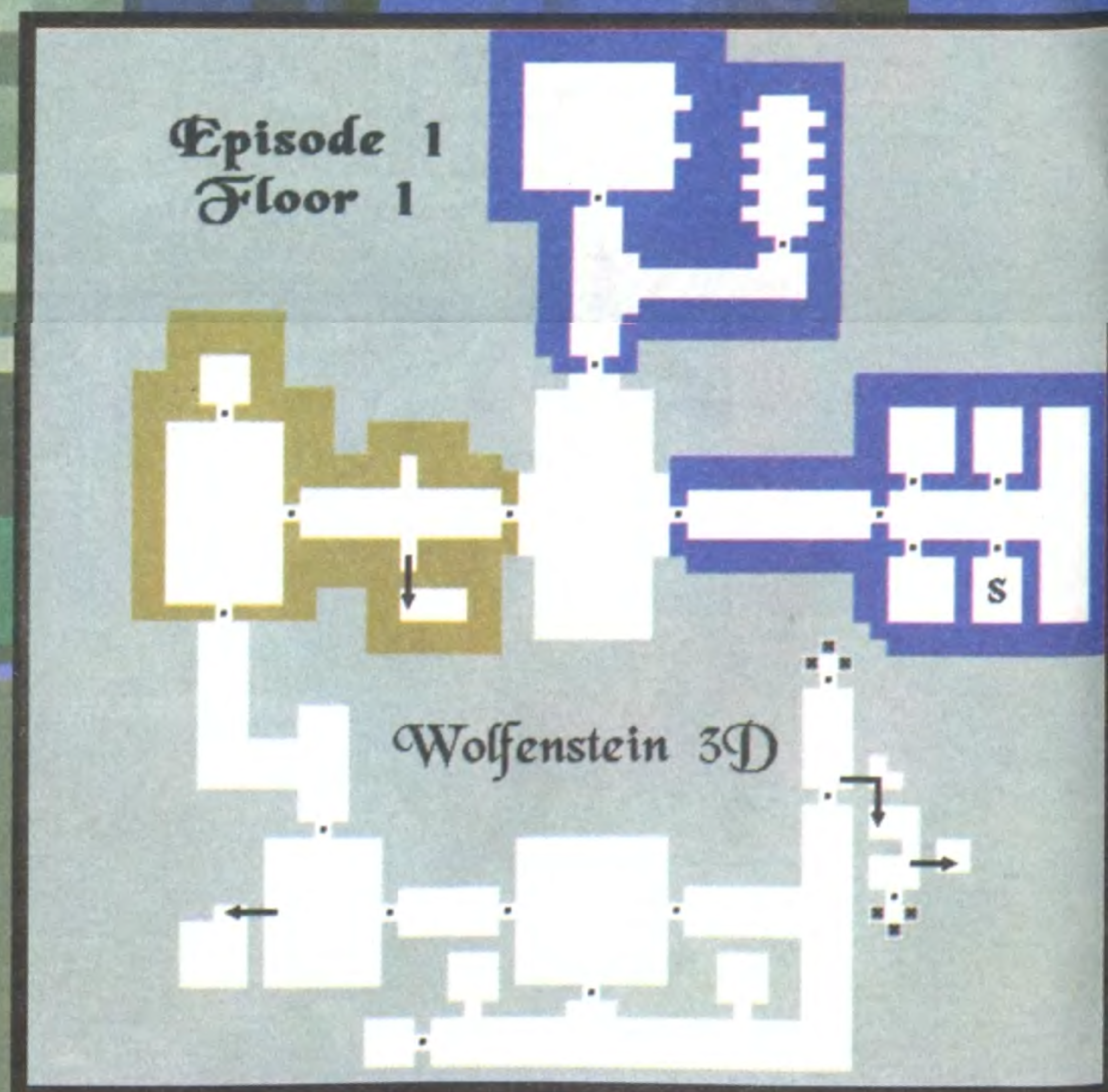
LOCOMOTION
PRESTIGE '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

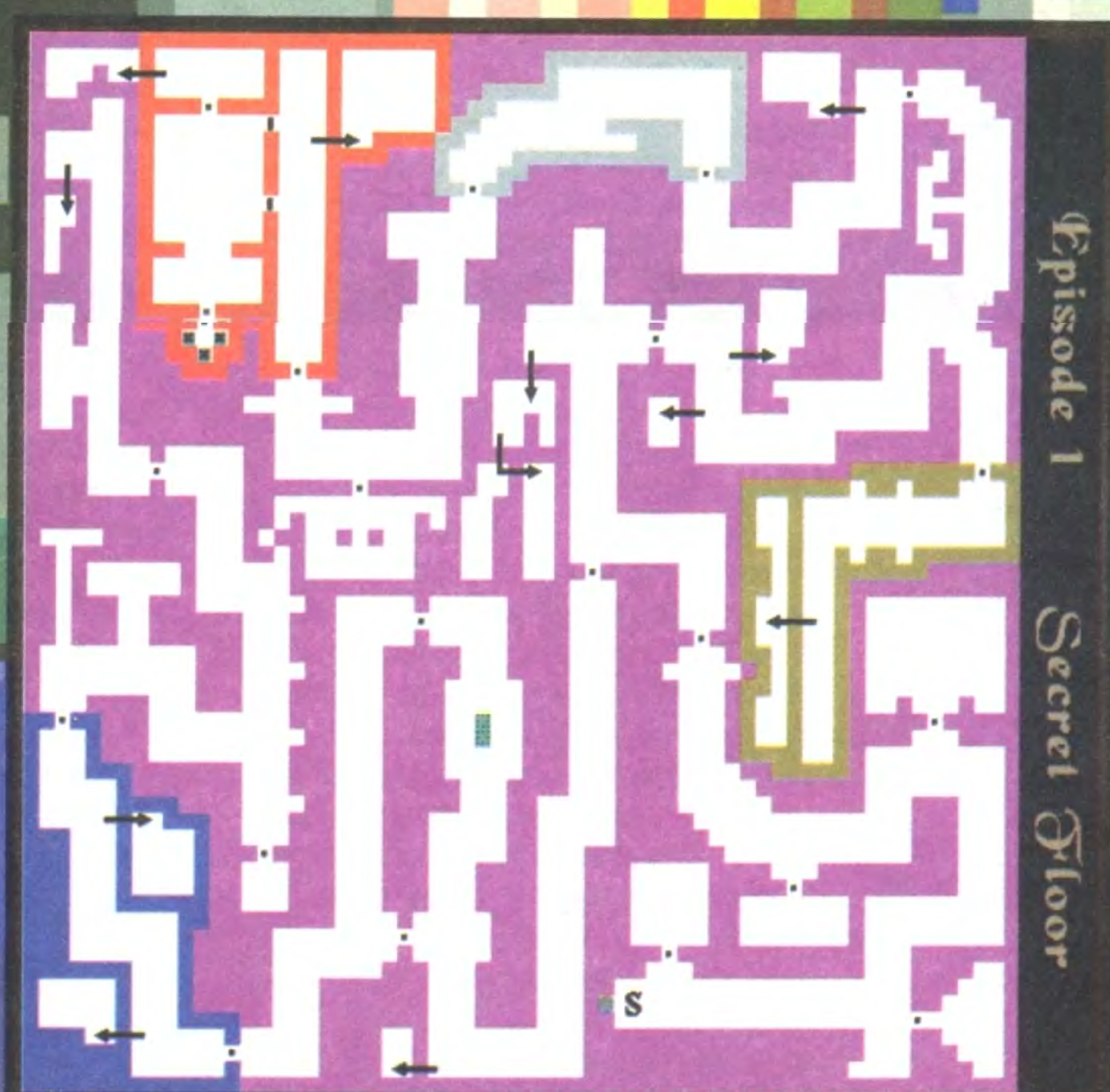


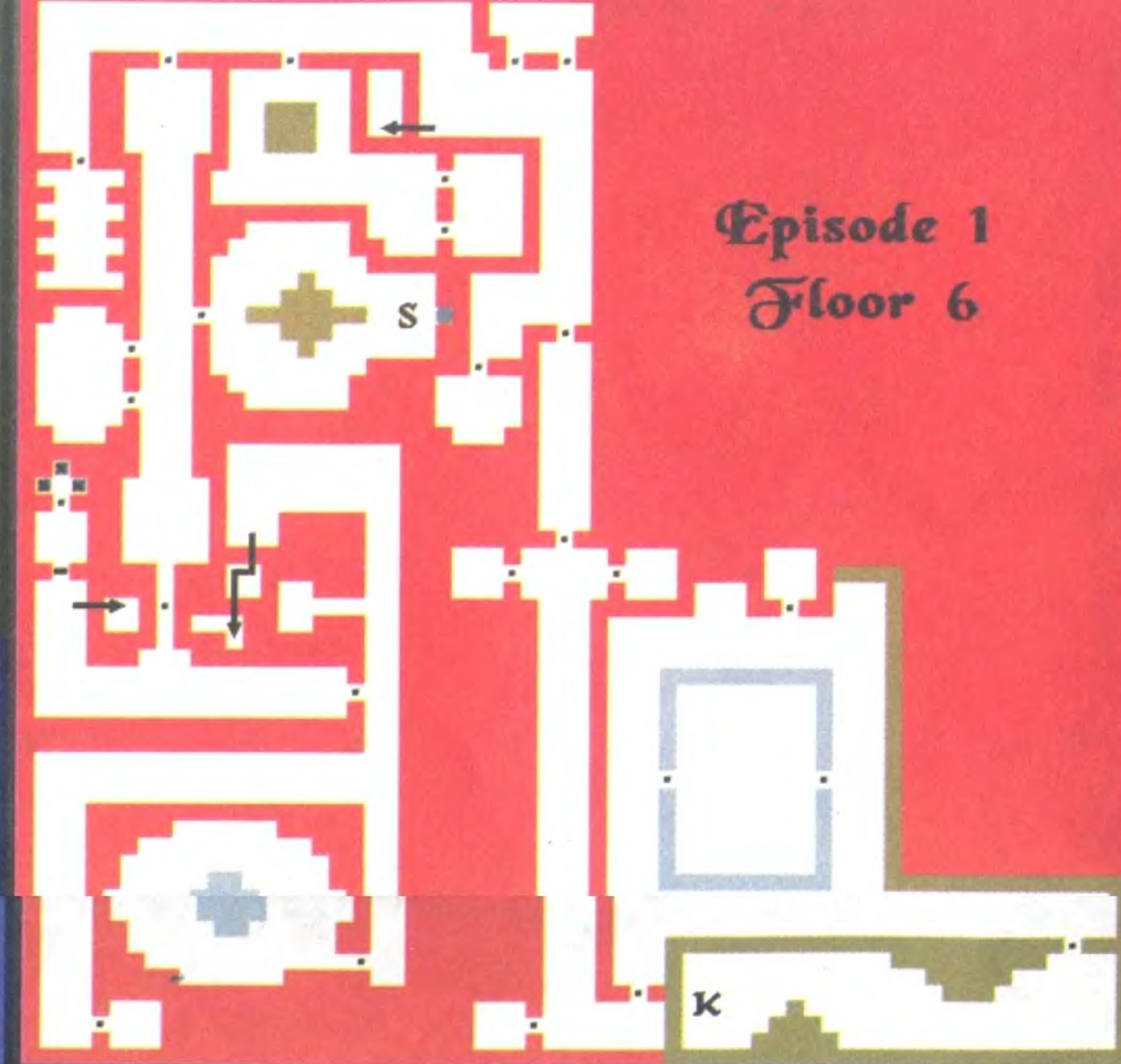
Wolfenstein 3-D

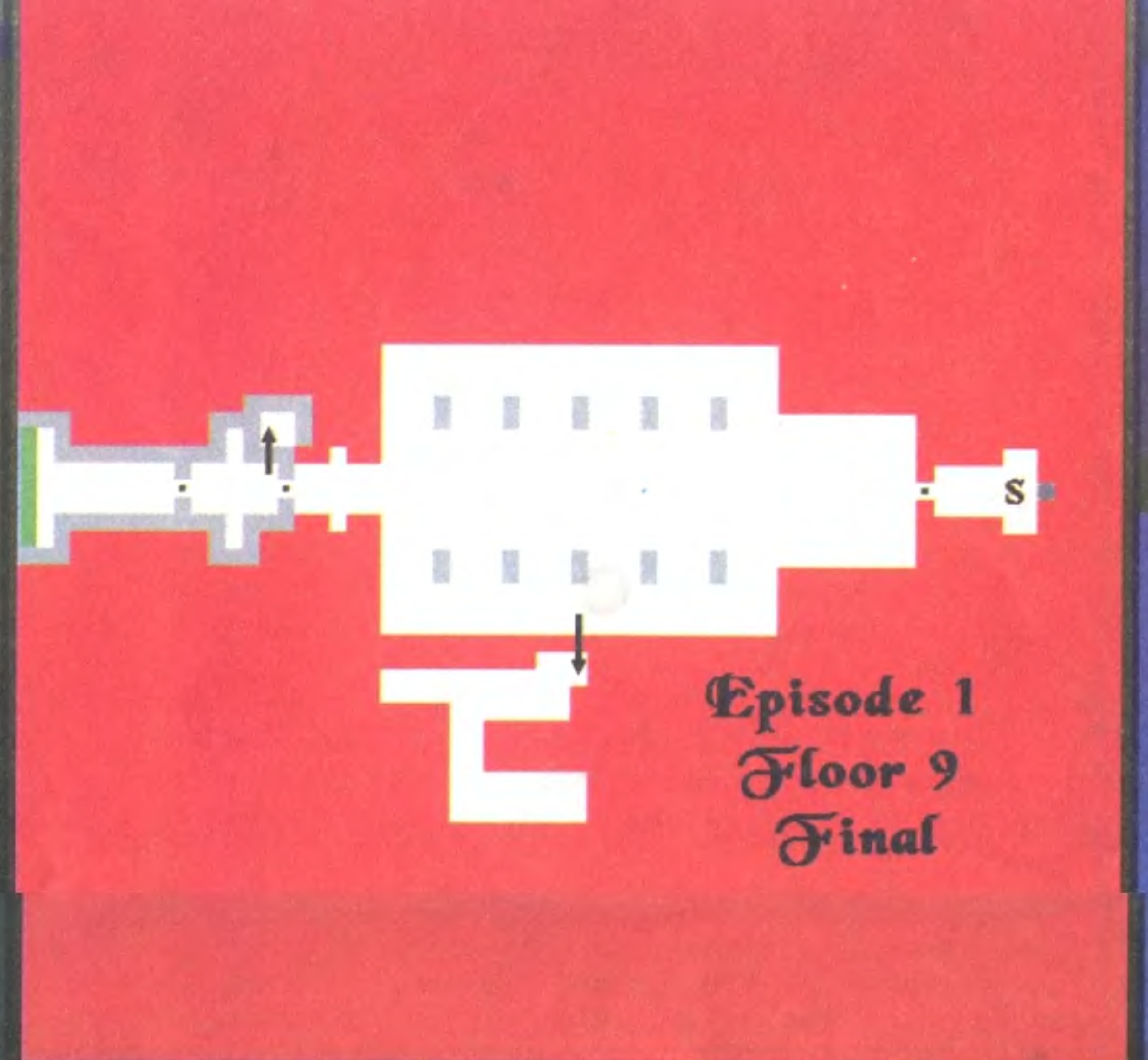


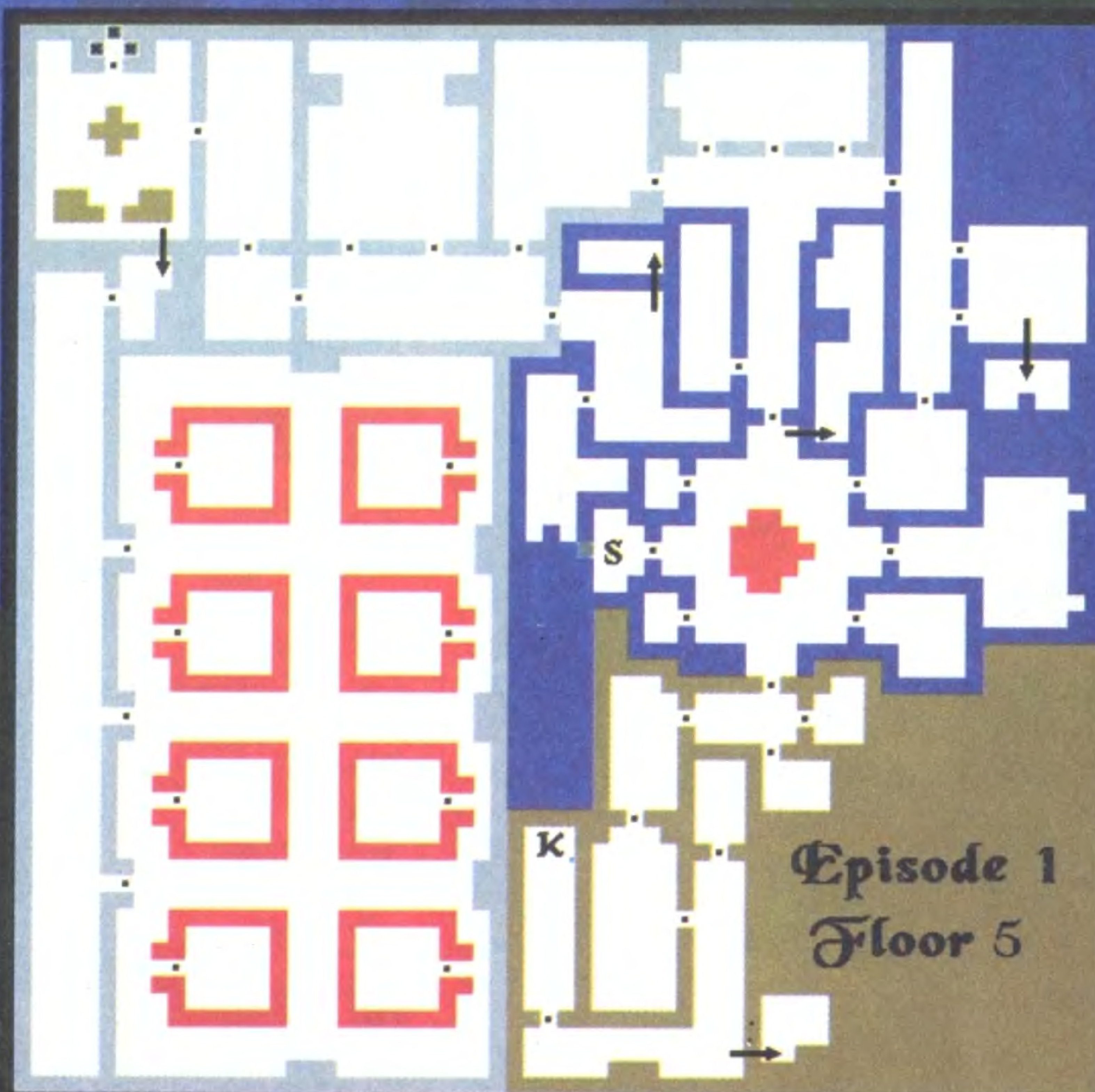






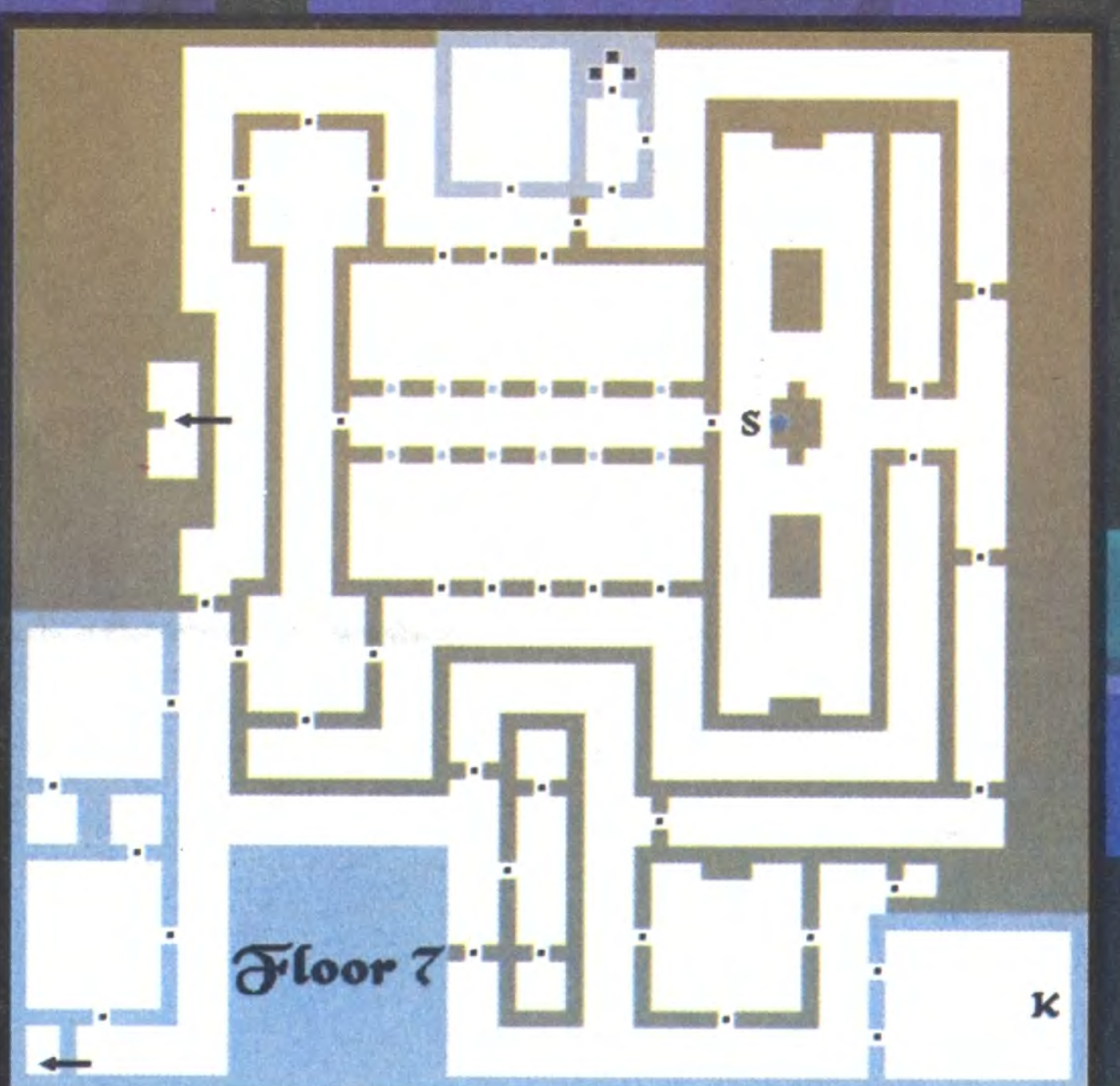

Episode 1
Floor 6
S
K


S
Episode 1
Floor 9
Final


S
K
Episode 1
Floor 5


Episode 1
Floor 8
K
S


Episode 1
Floor 4
K
S


S
Floor 7
K

Wolfenstein 3-D

Ta gra ma dwie wersje. Okrojoną, sharewarową i normalną, komercyjną. Shareware ma to do siebie, że wolno z niego korzystać przez czas jakiś, po czym albo się płaci i korzysta dalej, albo kasuje program. W Wolfensteina można więc pograć przez jakiś czas jak najbardziej legalnie, nie inwestując ani grosza.
A jeśli komuś znudzi się tłuczenie tej jednej, jedynej misji - pozostaje mu albo przerzucić się na jakąś inną grę, albo wykonać czynność naganną moralnie i potępianą przez wszystkich. Najbardziej przez Brata Marcina, który jednak nie potrafi w dekalogu wskazać przykazania: "Nie kopiuj". Jedenaste?

Bohaterem gry jest niejaki kapitan William J. "B. J. " Blazkowicz (nazwisko brzmi cokolwiek swojsko). Jego zadanie to w pierwszym rzędzie ucieczka z nazistowskiego lochu w zamku Wolfenstein, a potem kilka misji przeciwko hitlerowcom. Już w tym momencie opis gry nie brzmi specjalnie oryginalnie. Dalej jest jeszcze gorzej, bo zaczyna się Schwarcenegger skrzyżowany z Rambo 1-2-3. Zadanie naszego bohatera sprowadza się do wystrzelania wszystkich napotkanych po drodze Niemców (można ich też zaciukać nożem, jeśli dadzą do siebie podejść wystarczająco blisko), zebrania maksymalnej ilości skarbów, zaliczenia wszystkich pięter zamku i wyjścia na wolność. Proste - n'est-ce pas? (Ah oui, bon, Oh merde. Myślę że starczy francuskiego na jeden numer TS - Naczelny.)

Może nie czepiajmy się za bardzo legendy, w końcu w takiej grze nie jest ona specjalnie istotna. Najważniejsze jest jak płynnie się gra, jak dobra jest grafika, czy gra wciąga - a tu Wolfenstein jest rewelacyjny. Blazkowiczem steruje się za pomocą kursorów. Na ekranie pokazane jest to, co on widzi - z perfekcyjnym zachowaniem wszelkich reguł perspektywy i zasłaniania ścian przez inne ściany. Kursor do góry to ruch do przodu, kursor w dół to ruch do tyłu, a lewo i prawo pozwalają na obracanie się w odpowiednim kierunku. Do obsługi pozostały jeszcze strzał, otwieranie drzwi i ruch w bok, które można przypisać praktycznie dowolnym klawiszom. Do sterowania można też użyć myszy lub joysticka.

Ekran w trakcie gry podzielony jest na dwie części. W głównym oknie widać to, o czym pisałem powyżej, na dole zaś kilka liczników. Jeden informuje o liczbie sztuk amunicji jaką niesie B. J., drugi o liczbie zdobytych punktów, trzeci pokazuje liczbę pozostałych żyć, a czwarty procent zdrowia, jaki pozostał po ostatnim spotkaniu z kilkoma gramami ołowiu, wystrzelonymi z parabellum.

Zakończenie każdej misji wymaga przejścia dziewięciu pięter. Na każdym z nich znajdują się naziści z różnych formacji, czasem także psy. Na każdym piętrze musimy znaleźć windę, którą można wjechać dalej. Często oznacza to konieczność znalezienia klucza (lub dwóch), które posłużą do otwarcia zamkniętych drzwi. Ponieważ każde piętro jest dość duże (64*64), szukanie klucza i windy zajmuje sporo czasu, nawet gdyby nie było przeszkadzających na każdym kroku hitlerowców. Żeby dać Wam pojęcie o tym, jak skomplikowana jest mapa, drukujemy na sąsiednich stronach plany wszystkich pięter pierwszej misji (tej, która była również w wersji shareware). Wydrukowanie wszystkich map jest raczej niemożliwe - sześć misji, dziesięć pięter w każdej, to około jednej trzeciej Top Secretu.

Mimo braku mapy można sobie dać radę podczas chodzenia po większości pięter, korzystając z reguły prawej (albo lewej) ręki (co zaproponował Gen. Bem, za co chwała mu na wieki wieków). Jak to się robi? Proste. Idąc, przez cały czas należy dotykać prawą (albo lewą) ręką ściany. Dzięki temu na pewno nie uda się zabłądzić, choć brak gwarancji, że uda się odwiedzić wszystkie pomieszczenia znajdujące się na piętrze. Na ogół to działa.

Jedynym sposobem na pozbycie się Niemców jest strzelanie - aż do skutku. Na samym początku mamy do dyspozycji tylko pistolet i nóż (przełącza się je klawiszami 1 i 2), potem możemy znaleźć pistolet maszynowy i - najskuteczniejszy - karabin maszynowy (klawisze 3, 4). Traconą amunicję można uzupełniać zbierając leżące w wielu miejscach magazynki, często można również zabrać amunicję zastrzelonemu Niemcowi.

Problem polega na tym, że naziści też strzelają. Nawet jeśli nie są w tej dziedzinie oszałamiająco skuteczni, strzał w głowę z odległości pół metra jest zabójczy. Najprostszym lekarstwem jest nie dopuszczanie ich tak blisko, co jednak nie zawsze bywa możliwe. Wtedy jedyne co może nas uratować to refleks - trafiony Niemiec przez kilka dziesiątych sekundy rezygnuje z dalszych prób strzelania, dzięki czemu mamy czas na oddanie następnego strzału. W zależności od odległości, z jakiej strzelamy, potrzeba jednego lub kilku trafień, żeby hitlerowiec nakrył się nogami, wydając swój ostatni okrzyk bojowy. Na ostatnim piętrze zawsze stoi ktoś paskudny i trzy razy większy od pozostałych. Jego zabicie jest dość trudne i często wymaga wywalenia kilku pełnych magazynków z karabinu maszynowego (na jednym z tajnych poziomów trafiliśmy na czerwoną paskudę, której nie udało się zabić nawet kilkoma magazynkami).

Nawet przy zachowaniu maksymalnych środków ostrożności nie sposób uniknąć trafień. Na szczęście na podłodze leżą apteczki i pożywienie, pozwalające wzmocnić nadwątlone zdrowie. W ostateczności może do tego służyć nawet miska psiego jadła, lub coś jeszcze bardziej paskudnego. Od czasu do czasu można trafić na niebieskie kule z portretem Blazkowicza. Powodują one zawsze stuprocentowe wyleczenie. Utrata życia cofa B. J. na początek piętra - z wyjątkiem ostatniej, która cofa go do... ekranu tytułowego. Zdobycie większej ilości punktów powoduje uzyskanie dodatkowych żyć, dlatego warto zbierać porozstawiane po kątach skrzynki ze złotem, tudzież złote korony i puchary.







Na samym początku gry jesteśmy pytani o swoje umiejętności, czyli poziom, na którym chcemy grać. Na najniższym poziomie (Can I play, Daddy?) Niemców jest niewielu i przyjaźnie machają do B. J. ręką. No, z tym przyjaznym machaniem może trochę przesadzam. Na ostatnim poziomie (I am Death incarnate!) jest ich trzy razy więcej, toteż w niektórych pomieszczeniach nawet wystrzelani do nogi stoją, nie mając miejsca żeby upaść (chyba znowu trochę przesadzam).

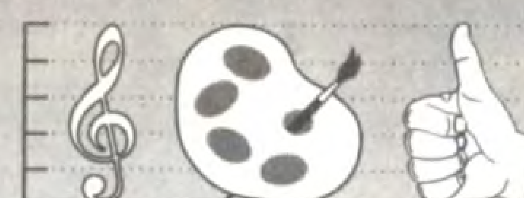
To wszystko, to jeszcze nie wszystko. Są takie miejsca, w których podejście do ściany i naciśnięcie klawisza "otwórz" spowoduje otwarcie tajnego przejścia. Na naszej mapie wszystkie one są zaznaczone, normalnie trzeba cierpliwie opukiwać ściany. Na pierwszym piętrze radzę zajrzeć za plecy szkopa stojącego w wąskim korytarzyku (naprzeciwko niego w identycznym korytarzyku stoi zbroja rycerska). Znalezisko na pewno przyda się w dalszej walce.

To by było na tyle (z grubsza!) Spluwa w garść i do roboty - nazistów całe mrowie, Kloss w pojedynkę sobie z nimi rady nie da!

Robaquez

P. S. Jeżeli już zupełnie Ci nie idzie, naciśnij równocześnie klawisze MLI - efekt murowany!

WOLFENSTAIN
ID SOFTWARE '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



turtles



Piętnaście lat temu, pewnego słonecznego poranka, do kanału ściekowego gdzieś w Nowym Jorku, dostały się cztery małe, dopiero co wyklute z jaj żółwie. Traf chciał, że do tego samego kanału wylano przez pomyłkę substancję będącą silnym mutagenem. W bardzo krótkim czasie gadziny przekształciły się w humanoidy. Opiekę nad nimi przejął szczur, który był kiedyś mistrzem nin-jitsu.

Mistrz Splinter (bo tak się nazywał ów przerosły gryzoń) nauczył swoich podopiecznych sztuki walki, wpoił umiłowanie dobra i nadał im imiona swoich ulubionych artystów renesansowych: Leonardo, Raphael, Michelangelo i Donatello. Z czasem nasi bohaterowie stawali się coraz bardziej biegli w walce i ukrywaniu się wśród ludzi (trzeba bowiem wspomnieć o tym, że nikt, oprócz April O'Neil, dziennikarki telewizyjnego kanału szóstego, nie mógł o nich wiedzieć).

Sielanka trwałaby dalej, gdyby nie wredny Shredder, dawny uczeń Splintera: postanowił on zdobyć władzę nad światem (jakie to banalne). Do pomocy dobrał sobie dwóch mutantów - bandziorów - Rocksteady'ego - zmutowanego nosorożca i Bebop'a - wieprza. Ponadto zyskał sprzymierzeńca w potężnym (niegdyś) władcy wymiaru X - Krangu, wyglądającym trochę jak mózg cielęcy, zapiekany w sosie beszamelowym. Żółwie i Shredder ze swoimi kompanami dosyć często wchodzili sobie nawzajem w drogę, jako że piątka naszych bohaterów umyśliła sobie bronić świata przed zakusami zła.

Tak oto wygląda historia żółwi ninja - ulubionych bohaterów dzieci. Choroba ta dotknęła również i moją młodszą siostrę, pieszczotliwie zwaną "Alien". Owa młoda dama któregoś dnia, przyniosła do domu grę o swoich ulubionych zielonych stworzeniach i w krótkim czasie skatowała klawiaturę domowego PC-eta. Dlaczego? "Bo żółwie muszą uratować April, bo porwał ją Shredder i uwięził w kanale szóstym. A Splinter się o tym dowiedział i wysłał żółwie. A Shredderowi tylko o to chodziło, bo on chce je zniszczyć". Tyle Alien.

Przed przystąpieniem do gry, musimy zadeklarować czy gramy za pomocą joystick'a, czy klawiatury (możliwa jest gra na dwie osoby, wtedy gracze współdziałają ze sobą, każdy swoim żółwiem), następnie wybieramy bohatera, którym będziemy kierować. Każdy z nich włada innym rodzajem broni, która ma swoje wady i zalety: Leonardo ma dwa miecze, którymi siecze (ale rymy) na lewo i prawo, Michelangelo - nunczako, niezastąpioną broń w walce na większą odległość, Raphael posiada sai - dwa charakterystyczne sztylety, chyba najsłabsza broń w walce, a Donatello - kij zwany bo, który ze względu na swą długość i łatwość obsługi jest dosyć przydatny w czasie totalnego mordobicia.

Kiedy już uporamy się z wyborem żółwia, czeka na nas właściwe zadanie. Musimy pokonać płonące korytarze budynku, w którym więziona jest April, pokonać ulice Nowego Jorku, spacerować po kanałach i innych miejscach, którymi uciekać będzie niesympatyczny osobnik w metalowej masce na gębie. Ażeby nie było nam za łatwo będzie on wysyłać na nas roboty - żołnierzy (takich Terminatorów dla ubogich), którzy umieją nieźle przykopać, ale których dosyć łatwo zniszczyć: po paru ciosach zaliczają glebę i zmieniają się w składzik surowców wtórnych. Czasami żołnierze noszą ze sobą jakieś wybuchające zabawki. Od czasu do czasu ze schodów staczają się kule wielkości dorosłego żółwia (ninja oczywiście), potrafiące przygnieść do podłogi.

Jeżeli dojdziemy do końca (korytarza, kanału, ulicy itp.) wtedy toczymy walkę z jednym z groźniejszych przeciwników - Rocksteady'm, Bebop'em, Baxterem Stockmanem - szalonym naukowcem na garnuszku Siekacza (ang. Shredder), wreszcie z samym bossem, którego oczywiście najtrudniej pokonać. Wędrując przez miasto, natykamy się na zgubionie przez posłańców pizze - ulubione danie każdego szanującego się wojownika ninja - regenerują one siły życiowe, utracone w walce. Na ulicy spróbuj przywalić w stojący hydrant, lub znak drogowy, dokonując aktu wandalizmu (a fe, taki pozytywny bohater i taki żul), ponadto staraj się nie wpadać do studzienek kanalizacyjnych, aż do pokonania Bebop'a, a i wtedy musisz wpaść do odpowiedniej. Pomiędzy kolejnymi poziomami możesz obejrzeć sobie efektowny obrazek.

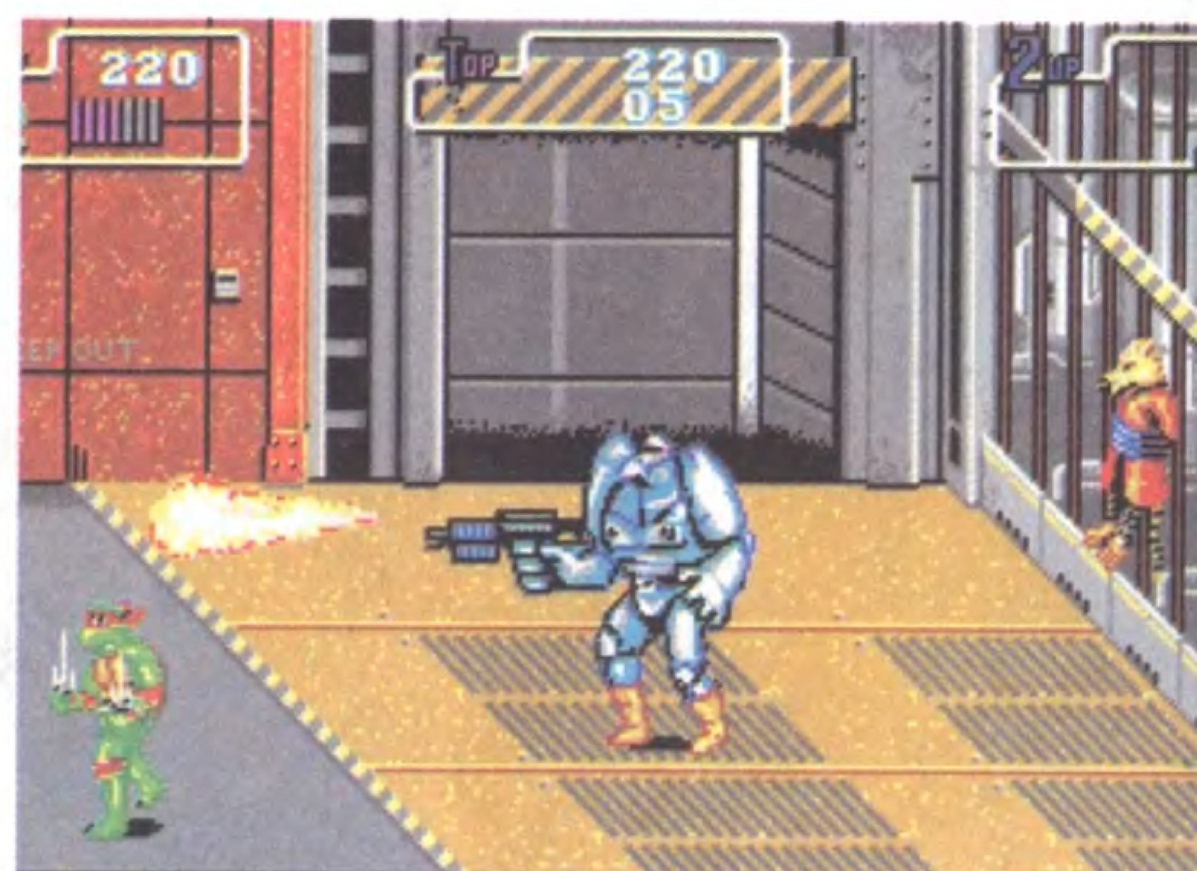


Po długiej walce, żółwie dorwały się do tylnej części ciała Shreddera, który uciekał w popłochu, zostawiając swoich kumpli na łaskę (czy raczej niełaskę) zwycięzców. Na zakończenie całej afery sympatyczna czwórka usłyszała od mistrza: "Dziękuję wam moje żółwie" i pobiegła do najbliższej pizzerii na wyżerkę.

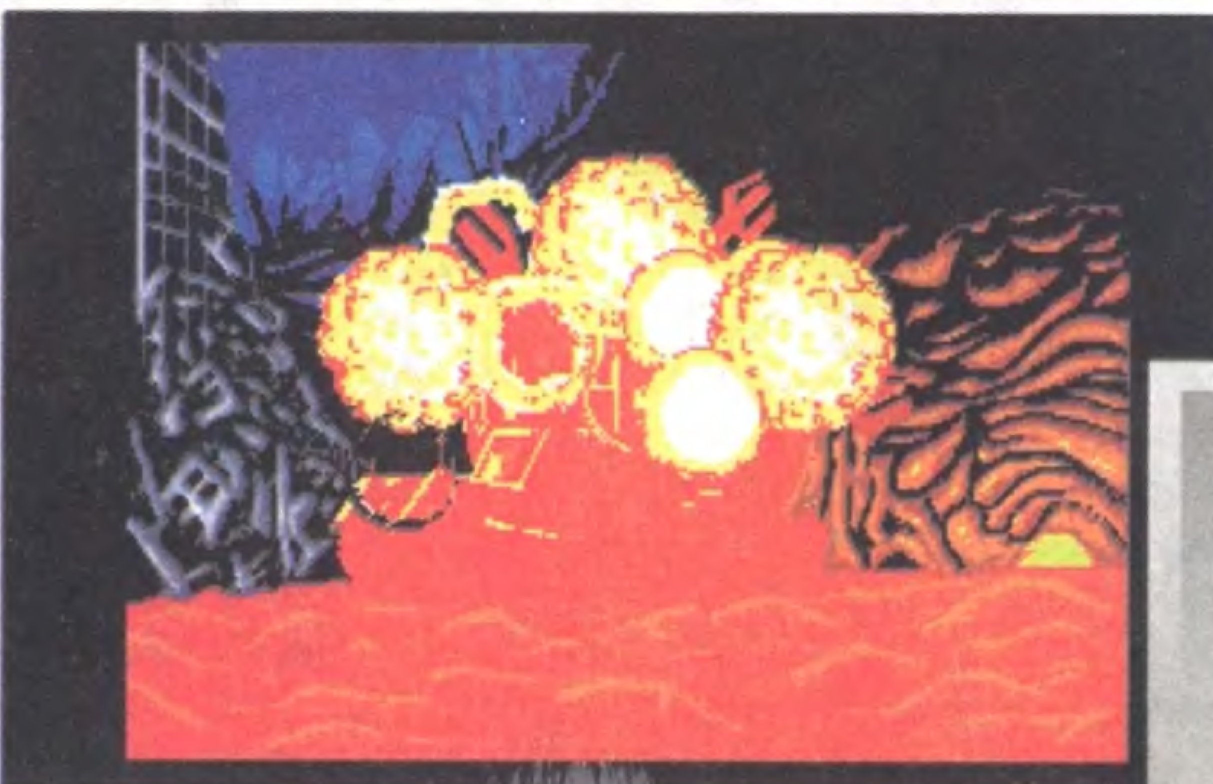
Przygody Wojowniczych Żółwi Ninja, z ogromnym samozaparciem spisał dla Was:

Kaczor









NINJA TURTLES
KONAMI '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum

Symulatory łodzi podwodnych cieszą się wśród miłośników gier niesłabnącą popularnością, jednakże wielu z nas nie ma ochoty na skomplikowane i rozbudowane programy, wiernie naśladujące rzeczywistość (Silent Service II, 688 itd.) Czasami nachodzi nas chętka by sobie po prostu postrzelać! Gdybyż tak jeszcze dla odmiany wystąpić w roli czarnego charakteru, byłoby wspaniale!



PRESENTS

DAS BOOT

AN ARTECH PRODUCTION

Programiści starają się zaspokoić nasze zachcianki, a efektem działalności pracowników firmy Three-Sixty, znanej dzięki doskonałej grze Megafortress, jest Das Boot - symulator niemieckiej łodzi podwodnej z okresu drugiej wojny światowej (a dokładnie bitwy o Atlantyk), czyli popularnego U-Boota.

Po obejrzeniu niezbyt zajmującego ekranu tytułowego, przechodzimy do głównego menu. Oferuje nam ono, poza oczywiście możliwością opuszczenia programu, opcje pozwalające na ustawienie podstawowych parametrów grafiki i dźwięku (Preferences), obejrzenie demonstracji (Demo) którą możemy przerwać w dowolnym momencie aby przejąć ster we własne ręce. Możliwe jest również obejrzenie najlepszych wyników w każdej misji, jak też dla każdego typu treningu (War diary). Wreszcie ostatnia opcja (Action) przenosi nas na pokład naszej jednostki.

Możemy od razu oddać się do dyspozycji kwatery głównej, która pozwoli nam wybrać jedną ze swych łodzi, jak również uzbroić ją i wyekspediuje nas w jedną z pięciu misji, których stopień trudności jest tak wysoki, iż przystąpienie do ich wykonywania może nastąpić tylko po dobrowolnej zgodzie kapitana i załogi. Jeżeli natomiast czujemy, iż nasze umiejętności i wyszkolenie nie pozwalają wziąć odpowiedzialności za życie załogi i całość sprzętu, przystąpmy lepiej do długotrwałego treningu toczącego na spokojnych wodach opanowanego przez przyjacielskie siły Bałtyku. Możemy zatem ćwiczyć zestrzeliwanie samolotów za pomocą działek p-lot, rażenie celów nawodnych działem głównym lub torpedami, czy też lawirowanie wśród pól minowych. Możemy również zwiększać swe umiejętności w dowodzeniu zanurzoną łodzią, by stać się ekspertem w torpedowaniu statków, unikaniu bomb głębinowych, min czy też niszczeniu wrażych łodzi podwodnych. Efektywna działalność w czasie treningów spowoduje, iż zostaniesz wymieniony w wewnętrznym biuletynie Kriegsmarine.

Kwatera główna przedstawia do wyboru pięć terenów działań:

Fiordy norweskie - w misji tej należy wykazać się umiejętnością niszczenia celów lądowych oraz manewrowania na ograniczonym terenie.

Morze Arktyczne - tu z kolei będziesz atakować konwoje wojsk przeciwnika, niekiedy stosując taktykę wilczych stad.

Gibraltar - musisz przedostać się do własnych wojsk w wynurzeniu, jedynie pod osłoną mgły, w czym będą przeszkadzać ci siły RAF-u.

Północny Atlantyk - działalność podobna do tej na Morzu Arktycznym, lecz w warunkach przewagi powietrznej nieprzyjaciela.

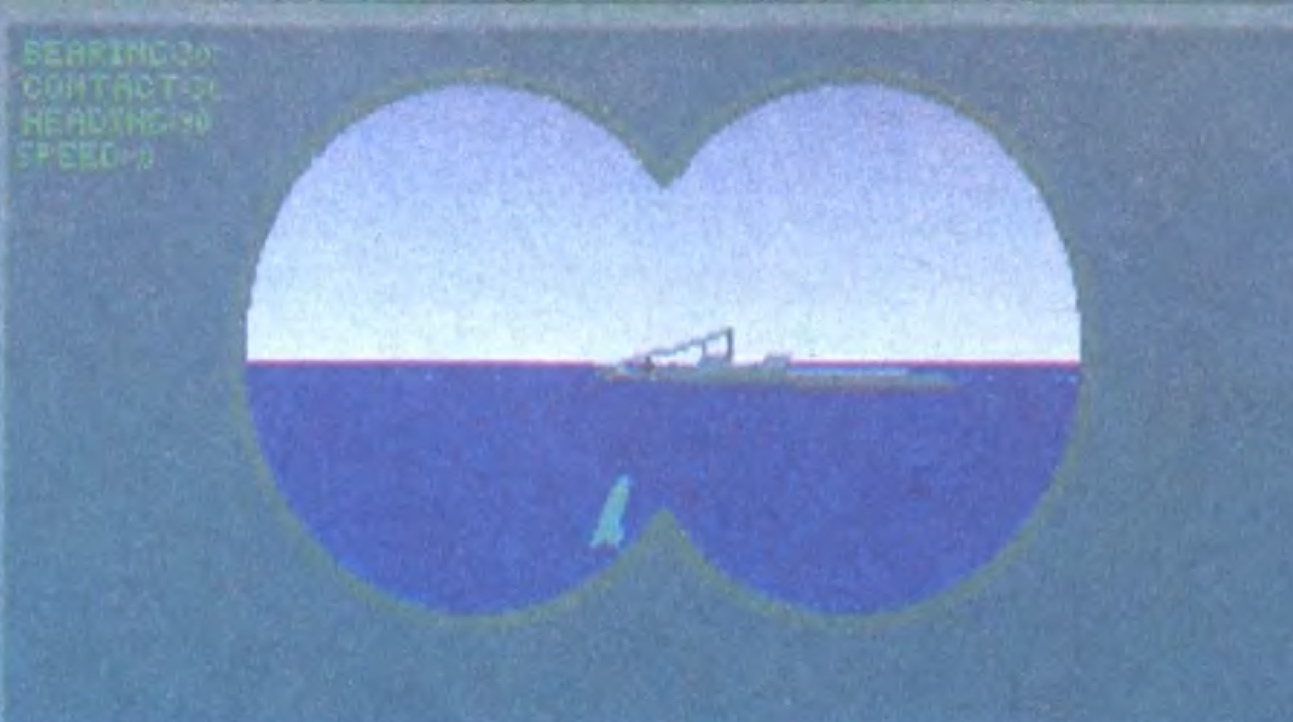
Zatoka Biskajska - walczysz z nieprzyjacielskimi patrolami bombowców, które zmuszają bratnie jednostki do ciągłego przebywania pod wodą, dodatkowo musisz zniszczyć przejęty przez Brytyjczków okręt U501.

Warto zaznaczyć, iż misje zaczynają się w jednakowych warunkach początkowych, natomiast istnieje bardzo wiele wariantów dalszej rozgrywki.

Tak więc otrzymałeś rozkazy i spoglądasz na morze z wysokości mostka kapitańskiego. Miejsce to zapewnia Ci dobrą widoczność, jednak aby w pełni kontrolować sytuację na okręcie, przenosisz się w inne jego części. Możesz zobaczyć swój statek (lub, jeżeli jesteś w zanurzeniu, fragment morza nad nim) z góry (Over wiev). Niekiedy jest to przydatne dla oceny sytuacji ogólnej lub przy trudniejszych manewrach. Analogicznie uzyskujesz widok podwodny (Under wiev), użyteczny przy omijaniu min, bomb głębinowych i atakowaniu łodzi podwodnych. Możesz również przejąć dowodzenie działem głównym. Służy ono do atakowania wrogich statków i umocnień lądowych, aczkolwiek możliwość strzelania seriami pozwala, w wypadku zużycia amunicji, uszkodzenia lub braku działka przeciwlotniczego (model VI), użyć go do niszczenia wrogich samolotów. Z braku dalmierza strzelać należy "na wyczucie", puszczając serię pocisków i zmieniając jednocześnie kąt podniesienia lufy.

W wypadku informacji o ataku z powietrza przenieś się na stanowisko wspomnianego już działka p-

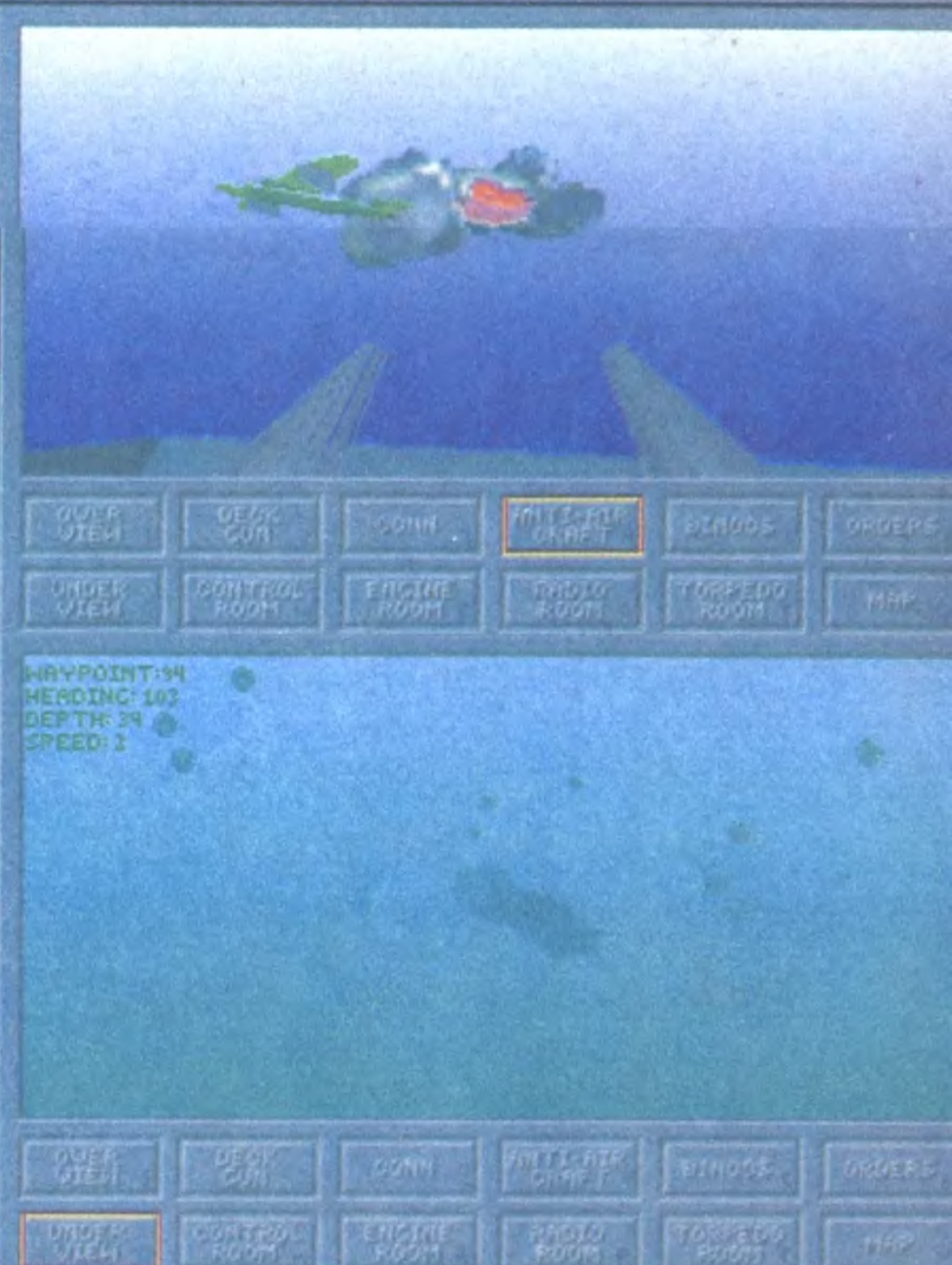












lot (Anti-aircraft gun). Najlepszą techniką by zniszczyć nieprzyjacielski samolot jest otworzenie ognia ponad nim w chwili, gdy będzie on nadlatywał w Twoją stronę. Gdy jesteś zmuszony torpedować wrogie statki w wynurzeniu, warto, byś skorzystał z lornety (Binocks). Pozwala ona skuteczniej celować oraz (dzięki podawanym w lewym górnym rogu ekranu informacjom o kursie Twoim i przeciwnika) uwzględniać odpowiednie poprawki. 1 1 1

Na tym kończą się miejsca, gdzie wchodzisz w bezpośrednią styczność z wrogiem (i gdzie spędzisz większość czasu). Pozostają jeszcze punkty kontrolno-komunikacyjne. Główny punkt dowodzenia (Control room) wyposażony jest w kompas, głębokościomierz, wskaźnik tempa zmian głębokości oraz wychylenia steru, kontrolkę ładowania torped, prędkościomierz, lampki informujące o systemie zasilania (pod wodą twój okręt korzysta z napędu elektrycznego), oraz peryskop (Periscope). Sposobu używania zegarów wyjaśniać nie trzeba, peryskop zaś wykorzystuje się dokładnie tak, jak lornetę. Ponadto możesz uzyskać od pierwszego oficera raport o "używalności" poszczególnych pomieszczeń okrętu (w procentach, obrazują one też tempo napraw) oraz ilości amunicji i torped. Oprócz tego w dzienniku pokładowym (Day book) przeczytasz o dotychczas zniszczonych jednostkach wroga, tak w ujęciu ilościowym (liczba, tonaż), jak i jakościowym (typ).

Gdybyś zaś, o zgrozo, zapomniał, jaki jest właściwie cel misji, zawsze możesz zajrzeć do teczki z rozkazami (Orders).

O stanie silników poinformują Cię mechanicy w maszynowni (Control room). Dowiesz się tam o stanie naładowania akumulatorów (Cells), ilości paliwa (Fuel), zapasach powietrza (Air) i stanie zbiornika balastowego (Balast). Możesz otrzymać te informacje w formie raportu (Report), dodatkowo zostaną Ci też przekazane dane o stanie silników: głównego, pomocniczego i elektrycznego.

Torpedy to kły twego statku. Przed odpaleniem należy je załadować, do dyspozycji masz cztery stałe wyrzutnie i piątą dodatkową. Do wyboru są trzy rodzaje torped - magnetyczne, akustyczne i zygzakujące. Oficer dowodzący zbrojownią może poinformować Cię o liczbie posiadanych torped i zaawansowaniu procesu ich ładowania (Report).

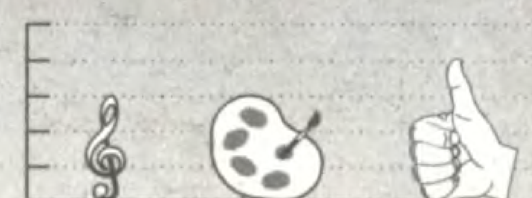
Aby skontaktować się z naczelnym dowództwem sił podwodnych lub kwaterą główną marynarki należy użyć radia (Radio room). Rzecz jasna tą samą drogą otrzymujemy rozkazy i inne dodatkowe informacje. Warto zaznaczyć, iż wszelkie informacje w eterze powinny być nadawane w postaci zaszyfrowanej. Do dyspozycji są trzy maszyny szyfrujące (w tym osławiona Enigma) oraz proste urządzenie za pomocą którego można próbować łamać kody nieprzyjaciela. Tą drogą możesz też się poddać, gdy uznasz, że nie ma już szans.

Aby zorientować się w pozycji swego okrętu wystarczy spojrzeć na mapę. Możemy tam również wydać dyspozycje oficerowi nawigacyjnemu dotyczące dalszego kursu (Waypoints) czy też poprosić o dokładną mapę jednego z sektorów. Ustawić tam też można kompresję czasu (Time compression).

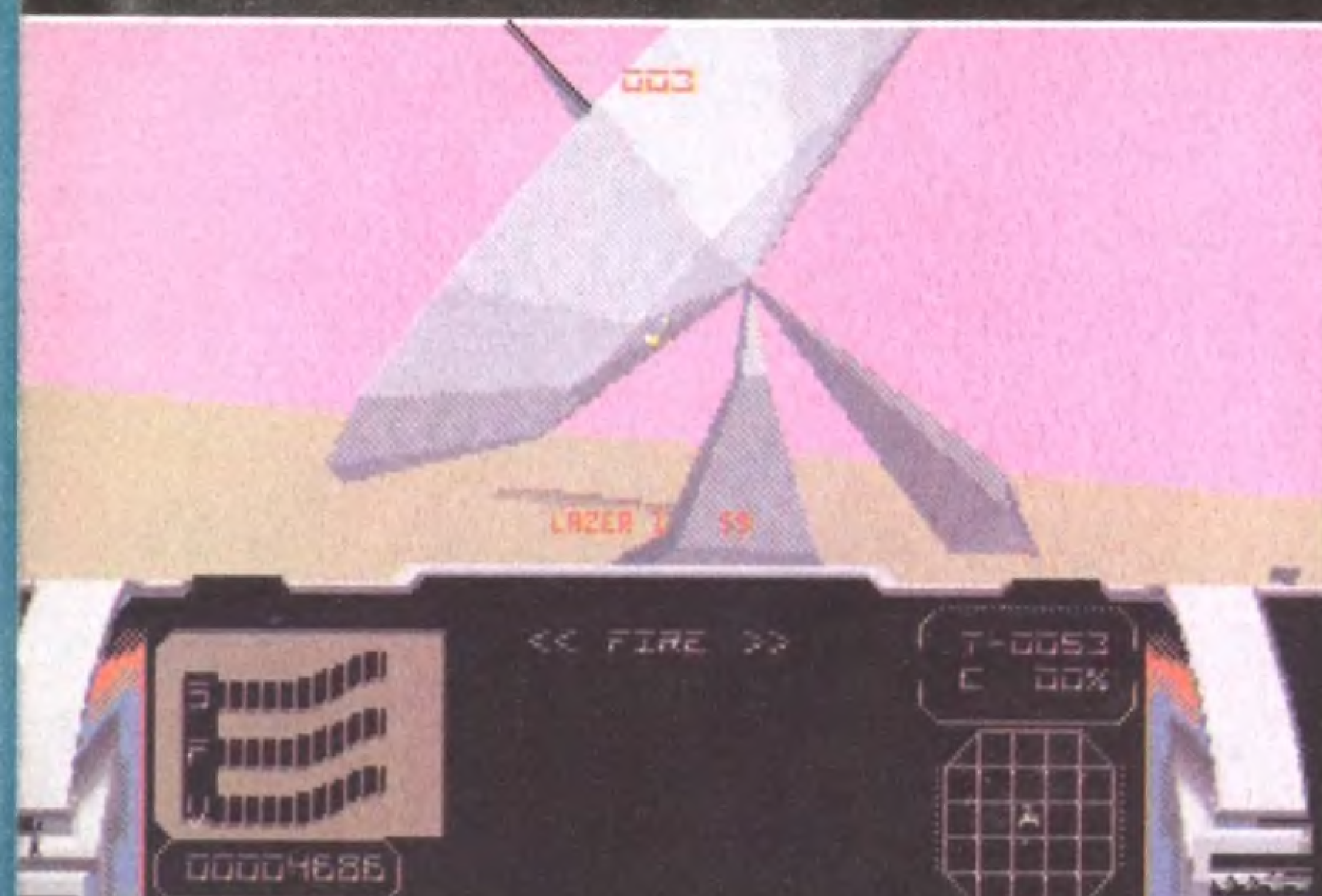
Das Boot nie jest grą mającą aspiracje do stania się najwierniejszym obrazem wojny morskiej. W zamian za to oferuje nam wiele dopracowanych sekwencji zręcznościowych. Grafika wektorowa nie jest może aż tak ekscytująca jak "rastrówka" 688, ale również może sprawić wiele radości. Sterowanie łodzią nie jest zbyt skomplikowane, co stanowi w tym wypadku zaletę. Dźwięk warto na początku wyłączyć, albowiem nic specjalnego on sobą nie reprezentuje, choć nie można mu odmówić pewnej klasy. Das Boot'a możemy z czystym sumieniem polecić wszystkim sprагnionym godziwej i niewyczerpującej intelektualnie rozrywki.

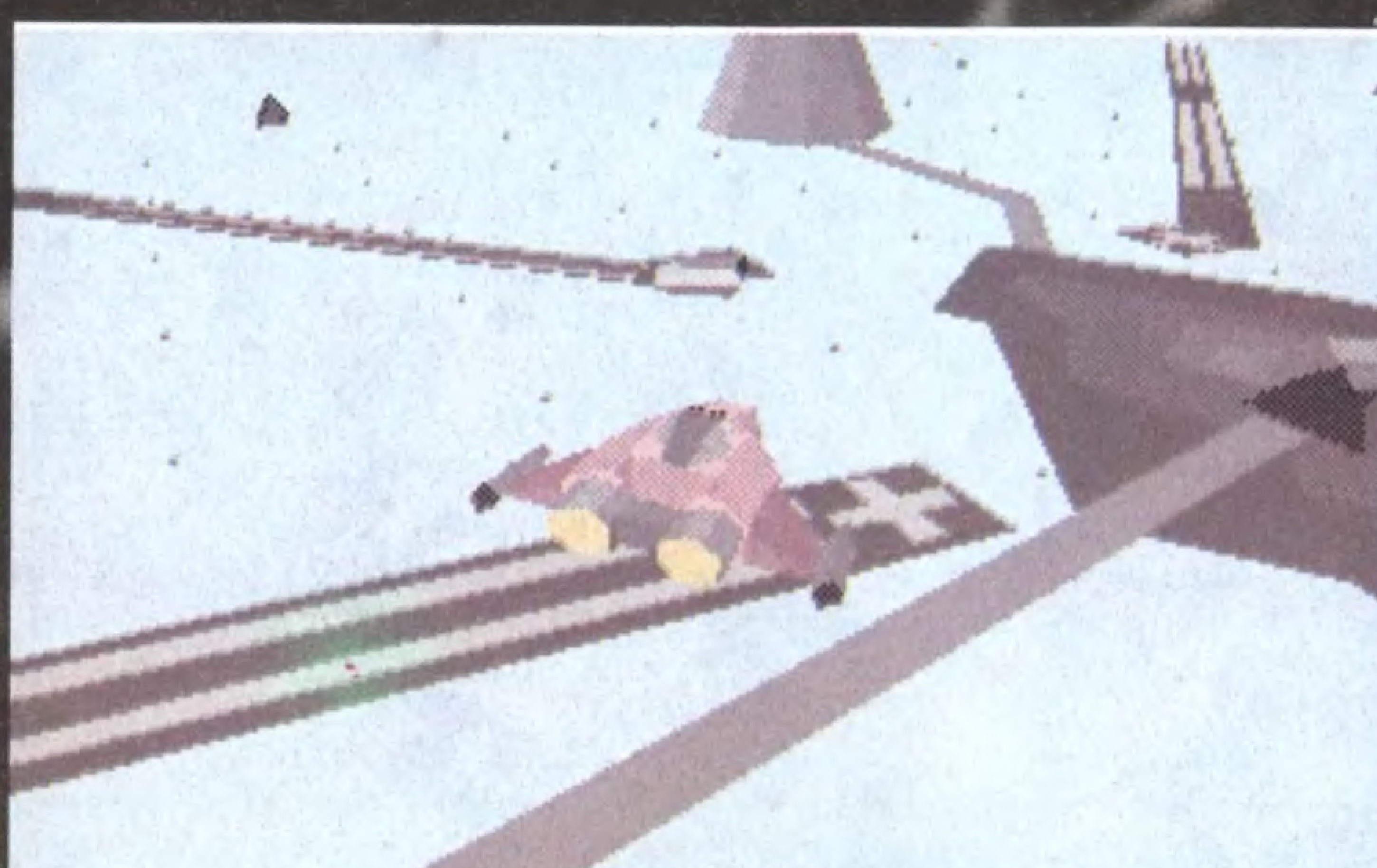
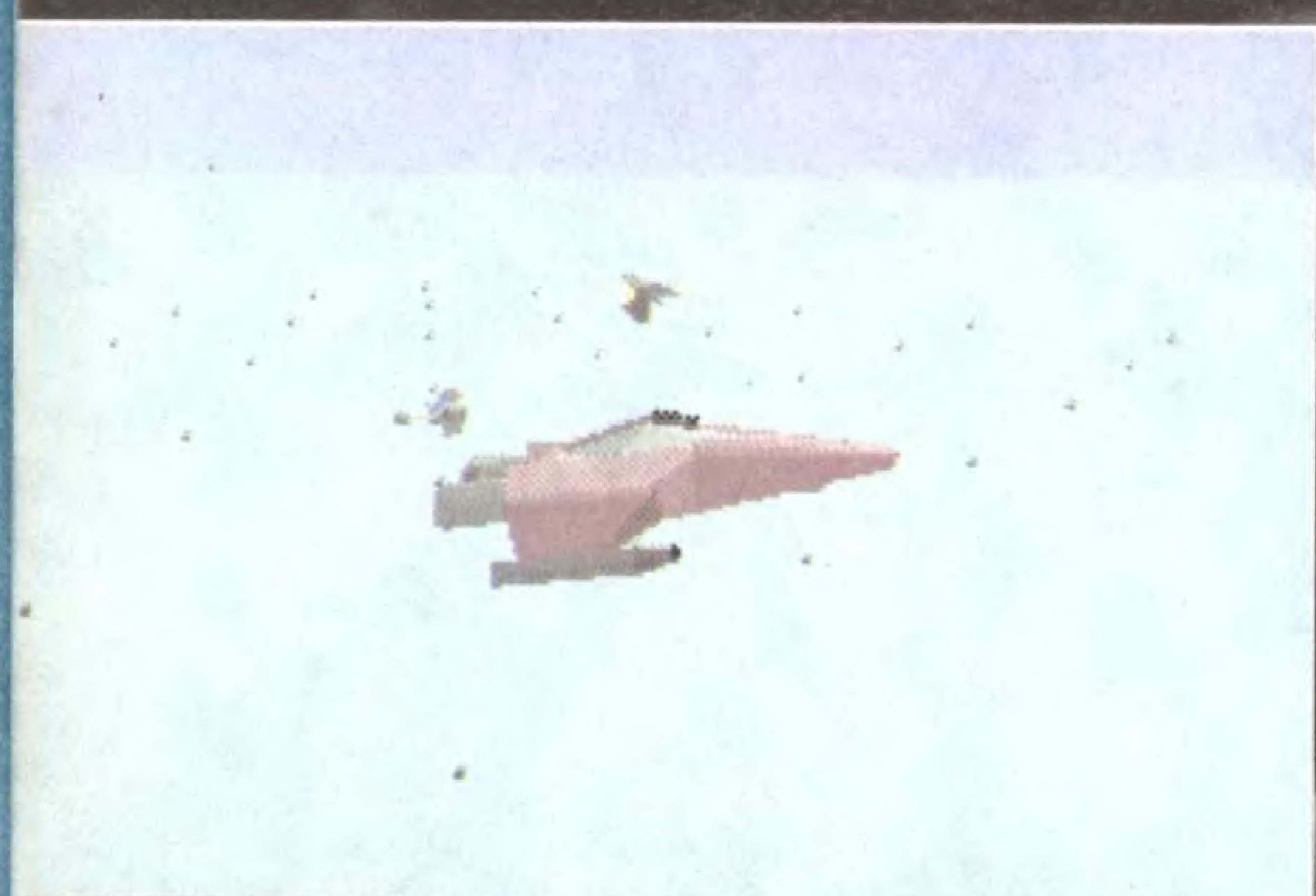
Alex & Gawron

DAS BOOT
THREE-SIXTY PACIFIC '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



 Scan by Vangis 2007




Gwiazda w układzie LV-421 kończyła swój żywot. Należało ewakuować kolonię. Przygotowania zajęły wiele lat, wiele wysiłku i wyrzeczeń. W drogę wyruszyły setki statków kosmicznych, eskortowanych przez potężne krążowniki, posiadające na swych pokładach setki myśliwców i tysiące rakiet.
Droga konwoju biegła przez serce imperium Rexxon. Była to cywilizacja humanoidalnych stworzeń o wielce agresywnym charakterze. Dlatego lot przez teren tego kosmicznego mocarstwa stanowił desperacki bieg. Na 17 minut przed wejściem do strefy neutralnej okręty zostały zatrzymane...

Wtedy do akcji wkroczył On i Jego złote myśliwce. Maszyny te, o pancerzu ze specjalnego stopu, były prawie niezniszczalne. Niestety mogły być namierzone przez nieznaną broń wroga i zniszczone po upływie określonego czasu. Szczęściem komputer skwapliwie podawał czas pozostający do dyspozycji pilota.

***

Odbezpieczył broń pokładową i uruchomił silniki. Z przyzwyczajenia pokazał mechanikom swój ulubiony gest i przechylił dźwignię ciągu do przodu. Po kilkunastu sekundach znalazł się we wnętrzu pola minowego. Szybko zorientował się w rodzaju zagrożenia i wciskając klawisz "M" na klawiaturze komputera pokładowego uruchomił i odbezpieczył wyrzutnię rakiet. Automatyczny celownik posłusznie ustawiał się na zadanym celu. Odpalenie pocisków była czystą formalnościa, po której mina ulegała unicestwieniu, pozostawiając po sobie kłęby dymu i grad metalowych odłamków.

Nagle usłyszał dziwny zgrzyt. Błyskawicznie odwrócił statek, zmienił rodzaj broni i puścił długą serię. Myśliwiec przeciwnika rozpadł się w wielkiej chmurze ognia. Dowódca krzyknął przez radio kolejny ostrzegawczy komunikat, więc wykonując kilka manewrów uciekł spod obstrzału przeciwnika i począł dalej cze-

E P

sać przestrzeń eliminując kolejne miny. W momencie gdy licznik rozświetliła magiczna cyfra 100% otrzymał kolejny komunikat i skierował swój pojazd w kierunku planety.

Szybkie wejście w atmosferę. Komputer sam uruchomił układ chłodzenia krawędzi natarcia skrzydeł. Ruszył pełną mocą w kierunku powierzchni. Na ekranie pojawiła się mapa. W jej centrum znajdował się wielki nadajnik o potężnej mocy, cel ataku.





Szybko okazało się, że strzelanie do niego nie daje rezultatów, a jedynie ściąga kolejne rzuty obcych pojazdów. Prawie przypadkiem odkrył, że antenę otacza pole siłowe. Generator tego pola znajduje się daleko od niej, to właśnie jego musiał zniszczyć najpierw. Niestety nieubłagany czas uciekał, tak więc był zmuszony uciekać. Nie wykonał zadania.

Wróg zmobilizował wszelkie środki walki. Rozpoczęła się bezpardonowa bitwa. Setki myśliwców zostały wysłane na spotkanie z wrogiem, a transportowce ruszyły osłaniane przez jeden z wielkich pancerników.

Kolejne zadania prowadziły do ograniczenia możliwości przeciwnika. Myśliwce zostały posłane na planety, aby zniszczyć zaplecze wroga. Wydzielone zostały do zniszczenia kolejne cele i obiekty. Niebezpieczeństwa jakie na niego i jego towarzyszy czekały były w tym samym stopniu groźne, co poprzednio. Eskadry myśliwców, które w walce mieszały się ze sobą i zmieniały w wilcze stado, Naziemne działa laserowe, miotające smugi zabójczego światła, które mogły trafić w jego statek i uszczuplić i tak skromne osłony.

Na pierwszej planecie celem były budowle i instalacje podziemnej stacji, która produkowała zaopatrzenie dla floty wroga. Pociski z wielką dokładnością zamieniły je wszystkie w bezładnie rozrzucone, pogięte konstrukcje, które w niczym nie przypominały ich poprzedniego stanu.

Po udanej akcji przyszedł rozkaz ataku na drugą planetę. Jego oddział dostał za zadanie zniszczyć kilkanaście budynków w stolicy imperium. Ponownie nad zgliszczami unosił się dym, jeszcze raz kilkanaście myśliwców wroga zetknęło się z powierzchnią globu, jeszcze raz wróg otrzymał bolesny cios.

Pozostał już tylko radosny powrót na statek matkę. W kantynie panowała radosna atmosfera. Wszyscy popijali z radości i opowiadali swoje przeżycia. On także siedział przy jednym ze stołów i spokojnie sączył piwo zatopiony w opowiadaniach kumpli.

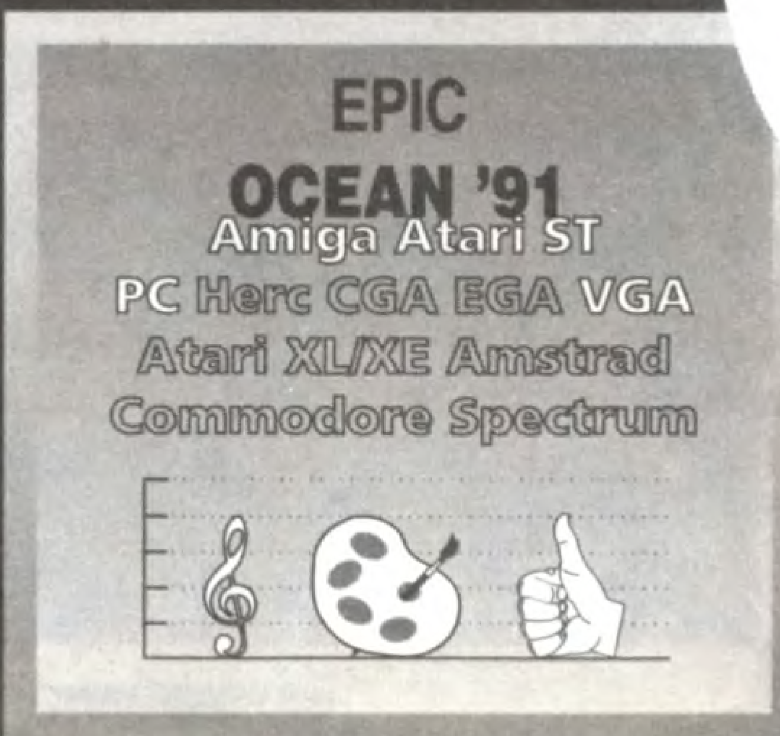
Nagle radosną atmosferę przerwał ryk syreny alarmowej. Ekrany rozświetliły krwiste litery. Wszyscy skoczyli do doków. W pośpiechu posłał cały regulamin do diabła i tak jak stał wskoczył do myśliwca i wystartował.

Przestrzeń zapełniona była całą flotą Rexxonu. Ostro ruszył na wroga. Pierwszy myśliwiec pozostawił za sobą jedynie długi obłok rozrzedzającego się z wolna gazu. Imponujący widok, lecz w odwecie trzy inne plułY w jego stronę seriami z broni pokładowej. Kilka uników na pełnej prędkości i znajdował się na ich ogonach. Trzy wielkie kłęby ognia i szczątków metalu rozpłynęły się w kosmicznej próżni. Dalej przyszła kolej na ciężką flotę. Mimo dobrej eskorty, wszystkie sześć krążowników zmieniło swój stan skupienia.

Po długiej i wyczerpującej walce przyszedł ostatni powrót do domu, powrót który oznaczał koniec imperium Rexxonu. Przemieniło się ono w zniszczone i dymiące zgliszcza. Nic nie mogło przeszkodzić teraz w dalszej wędrówce, ku nowemu układowi słonecznemu. Miał być ich nowym domem, daleko, daleko od starego. Był odległy o tysiące lat świetlnych od poprzedniego, który zginął w śmiertelnym wybuchu unicestwiającym wszystko. Wybuchu, uczenie zwanym Supernową.

Mr Undefined. 1

I C



 Scan by Vangis 2007



CHESSMASTER 2100

Od czasów powstania pierwszego komputera marzeniem wielu ludzi było stworzenie programu szachowego potrafiącego pokonać nawet arcymistrzów. Wydaje się, że do momentu w którym to nastąpi pozostało już niewiele - w dużym stopniu dzięki wzrostowi mocy obliczeniowej naszych maszyn, jednak nie tylko. Dzięki temu wyścigowi zwykli gracze mają coraz lepszych przeciwników. Już od dłuższego czasu dostępne są programy, które mimo ograniczeń sprzętu na którym działają (np. IBM PC), są godnym przeciwnikiem nawet dla dobrego szachisty-amatora.

Takim właśnie programem, jednym z najlepszych tego typu, z jakim się zetknęliśmy, jest Chessmaster 2100. Nazwa ta jest znana już od wielu lat, gdyż pierwszy raz pojawiła się z numerem 2000, bodajże dla komputera Commodore C-64, już w roku 1986. Od tego czasu program ten był nieustannie doskonalony, czego skutki możemy odczuć w trakcie gry na własnej skórze. Oferowane możliwości konfiguracji są na tyle zaawansowane, że program ten nadaje się zarówno dla graczy początkujących, jak i doświadczonych.

Tym pierwszym oferowany jest znakomicie napisana pomoc, bogato ilustrowana animowanymi scenkami wyjaśniającymi trudniejsze kwestie. Dla nich też przeznaczone są opcje nauki debiutów (aczkolwiek każdy może z nich wiele wynieść), pomocy w trakcie gry (komputer wskazuje, na jakie pola można daną figurę przesunąć oraz komentuje powstałe sytuacje), przedstawienie oceny sytuacji na szachownicy i porównanie Twojego posunięcia z tym, które on by wykonał, analiza kilkudziesięciu najlepszych partii rozegranych w historii oraz specjalny, możliwy do ustawienia poziom dla nowicjuszy. (Można dać mata w kilku posunięciach!) Analogicznie można poprosić o to, by komputer grał w średnim stylu.

Najbardziej rozbudowane są opcje dla doświadczonych graczy. Oferują one kilka sposobów na określenie możliwości maszyny: zdefiniowany czas na jedno posunięcie czy też kilkadziesiąt posunięć (jak w rozgrywkach klasycznych), równy czas odpowiedzi (komputer musi grać tak szybko jak człowiek), ustalona ilość ruchów naprzód, które mają zostać rozważone (do piętnastu - cierpliwi i pewni siebie właściciele 486 są proszeni o przygotowanie śpiworów i cysterny z kawą, a posiadacze XT - spisanie ostatniej woli z przewidywaną przyszłą taktyką), warianty dla gry błyskawicznej (minuty na całą partię) oraz nieskończona ilość czasu, tj. namysł programu trwa tak długo, aż się Wam znudzi. Do tego możemy jeszcze ustalić styl gry - od normalnego, poprzez kawiarniany - bardziej "odlotowy" - aż do najlepszego możliwego. Ponadto oferowana jest opcja pozwalająca maszynie na korzystanie z posiadanej biblioteki otwarć, obejmującej sobą łącznie 150000(!) posunięć, w tym niektóre debiuty nawet do dwudziestego ruchu. Do tego wszystkiego można poprosić jeszcze o ocenę stylu naszej gry, która jest przeprowadzana według zasad stosowanych przez Federację Szachową Stanów Zjednoczonych. Jeżeli ktoś lubi, może dla utrudnienia zagrać "na ślepo" - program informuje wtedy tylko o wykonanych ruchach, nie pokazuje zaś figur.

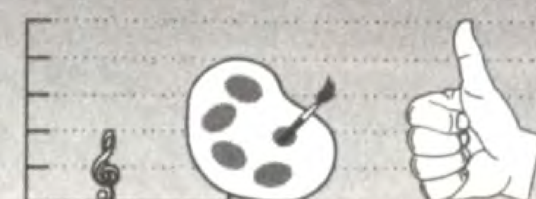
Oczywiście oferowana jest też pełna paleta opcji systemowych, takich jak nagranie czy załadowanie nagranej pozycji oraz standardowe możliwości cofania lub też wymuszania ruchu, powtarzania całego przebiegu partii, gry na szachownicy "trójwymiarowej", rozwiązywania zadań (mat w N posunięciach), umilenia sobie całej zabawy muzyką, zmiany kolorów etc. Pewną ciekawostkę może stanowić fakt, że możemy tworzyć własne wzory figur, które będą potem wykorzystywane podczas gry.

Opisywany przez nas program nie jest już najnowszą wersją Chessmaster'a. Pojawił się niedawno Chessmaster 3000. Cóż - nie każdy ma MS-Windows i 4 MB wolnego miejsca na dysku, takie są bowiem jego wymagania. Mimo tego opisywany przez nas program uważamy za znakomity i mamy nadzieję, że docenią go ludzie, dla których możliwości naszych maszynek nie kończą się na babraniu się w jeziorkach krwi, które jeszcze przed chwilą były atakującymi nas potworami...

Alex & Gawron



CHESSMASTER 2100
TOOLWORKS SOFT '89
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Scan by Vangis 2007

Drodzy czytelnicy!
Po dłuższym okresie czasu, gdy rubryka TIPS&TRICKS była bezpańska, przypadła nam w udziale opieka nad nią (albowiem to WY ją redagujecie). Aby i Wam i nam ułatwić życie podzieliliśmy ją na dwie części: klasyczne TIPS-y oraz CODES - w której to będą zamieszczane przysłane przez Was kody do poziomów, teleportów itp. W ramach obu tych rubryk mamy zamiar preferować posiadaczy komputerów ośmiobitowych, których prosimy o szeroki odzew.
Mamy też kilka próśb:
- po pierwsze: nie przysyłajcie trików, które da się zastosować tylko w programach złamanych. Nie przysyłajcie też kodów będących odpowiedziami na pytania, które weryfikują czy gracz posiada legalną kopię programu.
- po drugie: przysyłajcie wasze propozycje do obu rubryk (czyli TIPSY i KODY) na oddzielnych kartkach zawierających również Wasze imię i nazwisko (lub ksywę). Jest rzeczą oczywistą, że jeżeli przysyłacie an jednej kartce High Score, Listę itd. to mija trochę czasu zanim dostanie się ona w nasze ręce, co z reguły powoduje opóźninie w ukazaniu się na łamach TS.
- po trzecie: rozumiemy że dla niektórych genialnym trikiem jest "Na pytanie na początku gry wciśnij Y, a uzyskasz nieskończone życie" (cytat oryginalny), ale dla nas NIE.
Dlatego prosimy o odrobinę samokrytycyzmu.
Dobrej zabawy!

Alex & Gawron

AMNIOS	
Amiga	
02.	FRDSNSMNGR
03.	PLFRMNLQSN
04.	LSNBRGNSLQ
05.	LKMCTKSCDF
06.	STBNLMRCHL
07.	RCHLMCLTHS
08.	THBSTSTFTT
09.	THTHJJRSNN
10.	MLFNDBTFLL
11.	BTTMNDHRCH
	(Lone Wolf)

ANOTHER WORLD	
IBM PC	
(Różnią się od podanych w TS11 kodów na Amigę)	
01.	LDKD
02.	HTDC
03.	CLLD
04.	LBKG
05.	XDDJ
06.	FXLC
07.	KRFK
08.	KLFB
09.	BFLX
10.	BATD
11.	TFBB
12.	TXHF
13.	CKJL
14.	LFCK
	(Michał Brodniewicz)

ATOMINO	
Amiga	
10.	IDYLL
20.	TAURUS
30.	NEPTUNE
	(Lone Wolf)

LIGHT CORRIDOR	
Amiga	
01.	0000
02.	5400
03.	0101
04.	3901
05.	2602
06.	9902
07.	4303
08.	9003
09.	6904
10.	3305
11.	9305
12.	3406
13.	0407
14.	6407
15.	2008
16.	7408
17.	4709
18.	3810
19.	0511
20.	6811
25.	1015
28.	5118
30.	5518
33.	7320
35.	0622
40.	1825
47.	3030
50.	9932
	(Lone Wolf)

P. P. HAMMER	
Commodore	
01.	SARDINEN
02.	GARDINEN
03.	COUSINEN
04.	SCHIENEN
05.	BIENEN
06.	MIENEN
07.	SCHMIDT
08.	MUELLER
09.	MEIER
10.	HINZ
11.	KUNZ
12.	SCHULZ
13.	SCHNEIDA
14.	ALLE
15.	MEINE
16.	ENTCHEN
17.	SCHWIMMN
18.	AUFM
19.	SEE
20.	GOODBYE
21.	AND
22.	THANKS
23.	FOR
24.	THE
25.	FISH
26.	FOURTY
27.	TWO
28.	DA
29.	ANSWER
30.	MIT
31.	FUENF
32.	MARK
33.	SIND
34.	SIE
35.	DABEI
36.	AEGYPTEN
37.	BESCHEID
38.	SAMSON
	(Marcin Sarniak "Sprite")

AFTER THE WAR
Amiga
Nieśmiertelność dają następujące kombinacje klawiszy: ALT+1+B (w pierwszej części) i ALT+1+M (w drugiej części).
Paweł Sorek

AFTERBURNER
Amiga
W czasie demonstracji naciśnij prawy przycisk myszy. Masz nieskończoną ilość żyć.
Sławek Juszczak

BEACH HEAD
Commodore
Po uruchomieniu poczekaj chwilę, aż rozpocznie się demonstracja. Możesz się do niej włączyć w dowolnym momencie.
Jacek Krysiak "Krycha"

E-SWAT
Amiga
Zatrzymaj grę i wpisz "JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU", a będziesz miał 99 prób.
Paulina Rajs

F-15 STRIKE EAGLE
Atari
Jeżeli podczas gry zabraknie Ci paliwa, wciśnij klawisz "D". Możesz tak postąpić dowolną ilość razy.
Mariusz Garboś

GHOSTBUSTERS
Commodore
Numer konta: HERBIE (nazwisko) 0520624.
Jacek Krysiak "Krycha"

GRAND PRIX CIRCUIT
IBM PC
Po przejechaniu eliminacji, przy rozpoczęciu wyścigu, naciśnij ESC. Da to Ci 20 punktów (przydatne w opcji CHAMPIONSHIP).
Mikołaj Szczepaniak

GREMLINS
Atari
Po naciśnięciu SHIFT-A wszystkie z wyjątkiem Ciebie postacie nieruchomieją na kilka sekund. Ludki w lewym dolnym rogu ekranu symbolizują, ile razy będziesz mógł jeszcze wykonać ten manewr.
Mutant

HADNES NEBULA
Amiga
Wpisz MONITOR i otrzymasz nieskończone życie.
Paulina Rajs

INTERNATIONAL KARATE
Commodore
Aby roztrzaskać wszystkie cegły, po komendzie "GET READY" pchnij do przodu joystick i naciskaj FIRE jak najszybciej.
Mariusz Stencel

MERCENARY
Atari
Na wysokości ok. 65 000 metrów znajduje się jeszcze jeden hangar. Bardzo szybko można tam dotrzeć z sektora 81-35.
Przemek Wypierowski

NAVY SEALS
Amiga
W HIGH SCORE wpisz PSBOYS. Zacznij grę znowu. Po spauzowaniu ("H") klawiszem ESC zmieniasz poziom.
Lone Wolf

ONE ON ONE
Commodore
Jednoczesne naciśnięcie klawiszy Q, W, E, A, S zatrzymuje grę.
Pestilence

RALLY SPEEDWAY
Atari
Przytrzymanie klawisza ESC powoduje znaczne spowolnienie gry.
Tom Lee

STORM WARRIOR
Commodore
Zamiast walczyć z zielonym potworkiem, stań w lewej części ekranu. Gdy bestia do Ciebie podejdzie, skocz (Joystick prawo+góra). Znajdziesz się w następnym etapie. Nie dotyczy to ostatniej planszy (brązowe ściany).
JOTEXT

SHADOW DANCER
Amiga
Aby zostać niezniszczalnym, zatrzymaj grę i wpisz "GIVE ME INFINITIES".
Paweł Sorek

THE ESWAT 1
Commodore
Naciśnięcie RUN/STOP przenosi do następnego poziomu.
Pestilence

UPIÓR
Atari
Aby uzyskać nieśmiertelność wciśnij SELECT i OPTION, trzymając je wciśnij START, puszczaj w odwrotnej kolejności.
Mariusz Garboś

WORLD KARATE
Atari
Podczas walki stawaj po lewej stronie przeciwnika, a zawsze wygrasz.
Tomson R.

LISTY

Commodore, please!

W Waszym ostatnio wydrukowanym Top... nie było prawie żadnych opisów na C64. Proszę Was, abyście dawali więcej opisów na Commodore.

Slajmi
Lubin

Opisy na ośmiobitowce spędzają mi sen z powiek - budzę się po nocach z okrzykiem "Commodore!", "Spectrum!" lub "Atari!". Rodzina grozi wywiezieniem mnie do jakiegoś odosobnionego miejsca. W ramach odbudowy zepsołu najłatwiej było znaleźć szesnastobitowców, których kręci się po okolicy najwięcej. Staramy się zmienić tę sytuację - i wprawdzie nie mogę obiecać, że w następnym numerze będą same opisy na C-64, ale na pewno proporcje ulegną zmianie. Przede wszystkim zaczniemy znacznie szerzej niż do tej pory wykorzystywać opisy nadsyłane przez Was, tudzież postaramy się zepsuć kilka PCetów (co z konieczności odciągnie od nich kilka osób, mających jeszcze swoje poprzednie maszynki).

Naczelny

Poczta do (i od) Kopalnego

Towarzyszu Kopalny, czegóż to się czepiasz Naczelnego? Taki spokojny człowiek miłujący przyrodę. A póki co, to szykuj bronę, bo idzie zima i trzeba zabronować trawnik.

Doc. dr zhab. Marmoladek
Częstochowa

Te, docent, jak Naczelny jest spokojny człowiek, to ja jestem z Księżyca, mam zielone czułki i patrzałki na wypustkach (Kopalny, zajrzyj no w lustro któregoś dnia nad ranem, jak będziesz do domu wracał - Naczelny). Jakby Naczelny miłował przyrodę, to by mnie nie ganiał po tym zas... trawniku, bo ja, ze względu na swój genotyp, powinienem być pod ochroną gatunkową jako pomnik przyrody, na co mam zaświadczenie z PAN-u od jednego magistra cośmy z nim pochlali. Na trawniku zresztą. A trawnika się nie bronuje, co wiem dzięki jednej myszowatej czytelniczce, która mi przysłała książkę "Trawniki". Cytuję:

"Na jakość koszenia i estetyczny wygląd trawnika mają wpływ następujące czynniki: (bla, bla, bla) umiejętności koszącego."

O bronowaniu nic w książce nie ma, co mi powiedział Naczelny, który czyta znacznie szybciej niż ja. Spocznij.

Kopalny

Tu jest, or tu nie ma, oto jest pytanie...

Przesyłam sprostowania do Waszych opisów, niektórych podniosą one na duchu.

- Another World (TS4(11) 92) jest na C-64
- A. D. 2044 (Ibid) także widziałem gdzieś na C-64
- Ironman (Ibid) istnieje na C-64

Mag
Koło

Prawdę rzekłszy, w dwie pierwsze informacje wierzyć mi się nie chce, z różnych różniastych powodów. Zawartość metek powstaje na podstawie danych z różnych źródeł, jednak często trudno nam zagwarantować ich absolutną dokładność, choć robimy co możemy. W przypadku uzasadnionych pretensji będziemy drukować poprawki.

Brat Marcin

Okulary pilnie potrzebne...

Mam ochotę komuś porządnie nagadać, ponieważ w TS11 prawie przy żadnym zdjęciu nie było napisu, z jakiego to jest komputera.

Bojan
from 306

Mam ochotę komuś porządnie nagadać, bo akurat w TS4(11) wszystkie zdjęcia BYŁY porządnie opisane. Przy każdej grze znajdowała się na ten temat informacja. Skoro jednak nie można ich było zauważyć, od TS5(12) zmieniamy sposób informowania o tym, skąd pochodzą screeny - będziemy to wpisywać w index, na pierwszej stronie, tej ze spisem treści. W ten sposób będzie nam bardzo trudno o tym zapomnieć, a czytelnicy nie będą musieli w pocie czoła szukać (i nie znajdować) potrzebnych im informacji.

Naczelny

Atari, Atarątko, Atarynka

Jestem zasłużonym posiadaczem Atarynki, lat 14. 5, 4 lata w czynnej służbie. Na froncie stale czytam broszurkę "top sikret". Ostatnio zaczęła się przekształcać w niczego sobie pismo. Bardzo mi się to spodobało. Kolorowe zdjęcia w 95% objętości gazety, poręczny format, świetne gry, to jest to! Nawet na stare, poczciwe Atari coś się znalazło (nareszcie!) Przymierzam się do zmiany zabawki na IBM PC, ale to jeszcze odległa przyszłość (braki finansowe). Jednak jedno mnie niepokoi. Odczuwam pewną niechęć do Atari z Waszej strony (vide TS4/92, listy). Przecież to nie jest taki zły komputer! Ludzie! To Wasze pesymistyczne podejście tak go niszczy! Powstaje tyle fajnych gierek, że się w pale nie mieści!

OŁDAS
Opole

Fajnie, że komuś się podoba to, co robimy. W redakcji raczej brak (z jednym fałdowanym wyjątkiem) ludzi, zupełnie zadowolonych z efektów naszej pracy. Przeważa zdanie, że może być jeszcze lepiej. I dobrze.

Teraz co do Atari. Mamy do niego taki sam stosunek, jak do pozostałych ośmiobitowców. Sporo sentymentu, trochę wspomnień i żadnych złudzeń na temat przyszłości. Akurat Twój list jest na swój sposób symboliczny. Z jednej strony piszesz, że Atari to fajny komputer, z drugiej, że chcesz "zmienić zbawkę na IBM PC". Zaręczam, że podobne nastawienie ma większość posiadaczy małego Atari i Commodore - i większości przypadków nie przesiadają się właśnie ze względu na "braki finansowe". To nie jest nasz pesymizm - tak jest skonstruowany świat.

Naczelny

O, sancta simplicitas!

W załączeniu przesyłam kopię pisma skierowanego przeze mnie do firmy TAL (...) Mam nadzieję, że pomożecie mi w tym, aby w/w firma nie "nabiła mnie w butelkę".

"Korzystając z informacji podanych w czasopiśmie Top Secret 3/91 oraz Bajtek 12/91 zamówiłem w Waszej firmie joystick SV-201 Quickjoy M5 w cenie 240 tys. zł. Pieniądze wysłałem na adres Waszej firmy w dn. 27 sierpnia 1992 r. (...) Do dzisiaj nie otrzymałem ani zamówionego joysticka, ani zwrotu pieniędzy, ani informacji o realizacji zamówienia."

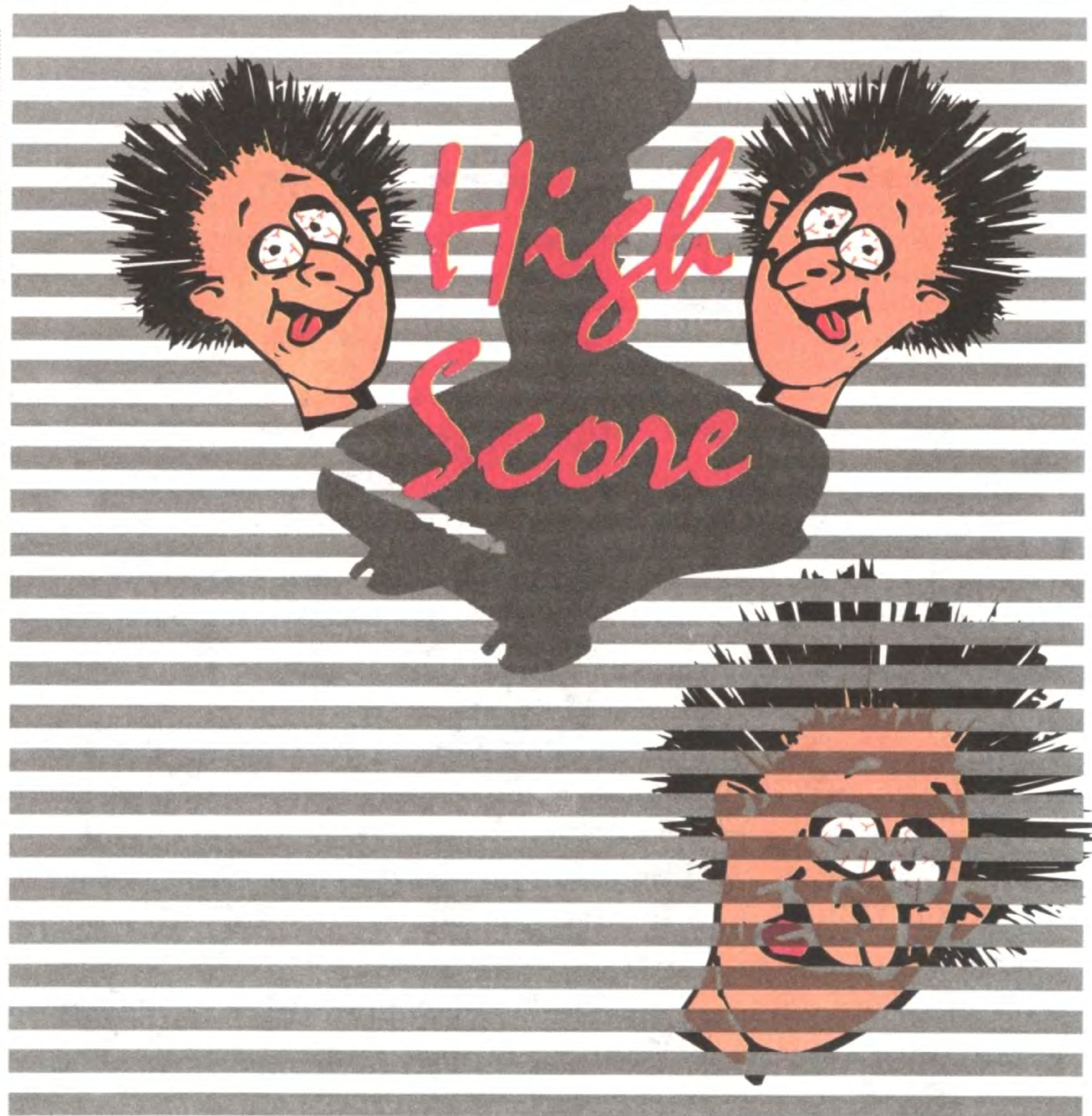
Mikołaj P.
Łask

O, sancta simplicitas - O, święta naiwności! (tłumaczenie z łaciny - prof. Dżemik) Nie mamy w tej chwili żadnych informacji o firmie TAL - nasze drogi rozeszły się już wiele miesięcy temu (o ile można tu mówić o jakiejkolwiek wspólnej drodze - za ogłoszenia redakcja nie bierze odpowiedzialności). Zdaje się, że jeszcze istnieją i powinni prędzej czy później w jakiś sposób zareagować. Nie to jest jednak w całej tej sprawie najbardziej bulwersujące. Mikołaju! To co zrobiłeś to było proszenie się o kłopoty - reklamy firmy zniknęły z naszych pism wiele miesięcy temu, a Ty na ich adres wysyłasz pieniądze? Opierając się o informacje sprzed ośmiu miesięcy! Toż to woła o pomstę do nieba! Mam nadzieję, że bez większych problemów odzyskasz pieniądze, ale niech to będzie dla Ciebie nauczka - a dla innych ostrzeżenie.

Brat Marcin

HIGH SCORE

1942	204900	c64	ZILAn	F-15 Strike Eagle	192654	IBM	Maciuś Maverick	Assain	47400	ami	Rafał Janus
Ace I	62380	c64	A.P.RARUS	Blober	78010	c64	Ptoku i Bobo	Alcatraz	500	ami	Paweł i Marcin Włodarczyk
Ace of Aces	88500	c64	A.P.RARUS	Wings of Fury	263300	PC	Slash	Light Corridor	20368	ST	DM
After The War II	510424	c64	Alain Korniluk	Pirates!	70300	$, c64	Tadeusz Malinowski	Cybernoid I	55075	ams	Krzychu
Air Support	7560	xe	Włodziu Komputerowiec	Atomix	181320	ibm	Paweł Gajda	Fire Lord	75	%, Timex	Top Serek
Bomb Jack	536700	ST	Grzegorz F.	Rambo III	99100	PC	Sender	Tapper	55250	Timex	Top Serek
Buggy Boy	105450	c64	Szybki	Blip	1120	xe	Wuj Truj	Worm	159898	PC	Tomasz Molin
Death Star	33750	sp	Combat-Ant	Agent USA	7	godzin, xe	Józwa Mancio	Budokan	16	przec, PC	Slash
Death Track	139400	PC	Mr. Ćwirek	Continental Circus	3606990	c64	Alain Korniluk	Magic Pockets	680000	PPC	Mzak
Dogs of War	390500	ami	P.I.T.	Gods	1618641	ST	Radek Ruciński	Airborne Ranger	44600	PC	Colombo
Draconus	49950	c64	Adam Nagajewski	Freddy Fiendish	8276	$ c64	Maverick	Railroad Tycoon	499375128	$, PC	Mr. Ćwirek
Drop Zone	1091980	xl	Sławomir Chojnowski	Twilight World	217210	xe	BoCoX	Colgate	32000	PC	Dominik Kowalczyk
Duotris	343830	c64	Kłęczuś	Pang	813300	ami	SUM	Vroom	35205	ami	Steve Jones
Enduro Racer	1467540	cpc	G. Washington	R-Type	529200	c64	Mag	Lotus Turbo Chall. 2	36780500	ami	Steve Jones
F-29 Retaliator	143204	PC	Wódz	Pirates!	640000	ami	Karcer	Project X	262655	ami	Squirrel
F-29 Retaliator	225000	PC	Robert Kostecki	Toki	37750	ami	Mariusz Leśnicki	Magic Pockets	268800	ami	Marek Tomanek
Fist +	189340	spe	Gązol	Hans Kloss	81920	xe	Rafał Godzisz	Turrican II	4144650	c64	Mag
Galaga	199780	c64	Gozdak&Czaja	Prehistorik	191550	PC	Sender	Afterburner	10442210	ami	Gruby
Getaway	7070	xe	Miś	Golden Axe	143	ibm	Sender	Project X	225000	ami	Tomasz Wójcik
Ghost'n Goblins	327300	ami	SUM	CD-Man	453992	IBM	Mr Ćwirek	Salomonos key	1352380	c64	Marcin Ambroziak
Gianna Sisters	103406	c64	ZILA	Agony	571505	Amiga	TED	First Strike	82000	c64	Maverick
Gods	2709832	amiga	Tarhok	Tetra Copy	276930	lev 8	Tarhok	Gremlins	358500	c64	Jacek Masiejczuk
Inside	55010	c64	Gozdak&Czaja	Olimpic Sky	978	c64	Prymas	Wolfenstein 3D	658500	PC, e6l9	Robaczek
Int. Sport Challenge	2344	ami	Karcer	Le Mans	155500	c64	Artur Wicik	Spear of Destiny	810200	PC	Robaczek
Jet Bike Simulator	8340	c64	Gozdak&Czaja	Flimbo's Quest	105000	c64	Ptoku i Bobo	Pro Boxing Sim.	195400	c64	Marcinus
Joe Blade	22000	spe	Gązol	Oli and Lissa	8201	c64	Model	Thomas Tank	37370	c64	Marcinus
Jungle Hunt	34020	c64 (?)	Artur Wicik	Oel	1835425	$,c64	Kłęczuś	Lazer Type	100	%, xe	BoCoX
Krakout III	4804770	c64	Alain Korniluk	Sly Spy	281500	c64	Gozdak&Czaja	Puzznic	1908000	c64	Blue Magic
Mig-29 Soviet Figh.	78450	c64	Alain Korniluk	Revenge of DOH	170300	c64	Prymas	Buggy Boy	99170	c64	Blue Magic
Misja	342720	xl	Cinek	Terminator II	192850	amiga	Hołes	Full Contact	222040	ami	Brutal DeLuxe
Miss Pacman	157630	xl	Sławomir Chojnowski	Golden Axe	47	%, amiga	Jarosław Kaczmarek	Mister Do	1107300	xl	Sławomir Chojnowski
Moon Patrol	89700	xe	BoCoX	Bandits	83475	c64	AXL	Rodland	225500	ST	Cypress
Moon Patrol	35200	ST	Grzegorz F.	Eagle Empire	186000	c64	PPtoku i Bobo	Silent Service II	2159	ami	Popocop
Nitro	259000	ami	Brutal DeLuxe	Switch Blade	66250	amiga	DJ	Lode Runner	19450	c64	Artur Wicik
Operation Wolf	318218	Amstrad	Krzychu	Samanta Fox Strip Po	855	$, c64	Model	Gozdak & Czaja	-1	FUJI	Kopalny
Panther	130000	xe	Mariusz Garboś	Arkanoid	5054000	IBM	Mzak	Baby Jo	59300	ST	Grzegorz F.
Pinball	20105	sp	Top Serek	Buggy Boy	99600	c64	Tadeusz Malinowski	Cobol	245300	ST	Grzegorz F.
Prehistorik	160310	ami	Mały	Contra	1543100	Nintendo	HERO	Asteroid	10900	ST	Grzegorz F.
Swiv	900740	amiga	SUM	Gods	948000	PC	Mzak	P.O.W.	412885	Ami	Bartłomiej Daniszewski
Swiv	859960	amiga	MKD	Golden Axe	127	PC	Samosonek	Monstrum	71609	xl/xe	Szymon Sołgoła
Tapper	565800	c64	Sebastian Knopek	Jumping Jack'son	91050	ST	Radek Ruciński	Stackup	120016	xl/xe	Szymon Sołgoła
Test Drive II	292667	PC	Maciuś Maverick	Kariera	99007276	DM xe	Marcin Szymański	Zmyślona	100000	no comment	Kopalny
Test Drive III	140840	PC 2 scen.	Remik Kasprzak	Monstrum	45257	xl	Paweł Jackowski	Trix	2893	xl/xe	Szymon Sołgoła
Tom Cat	41730	c64	Model	Myth	75000	ami	Artur Biela	Adax	4	dyski, xe	Mariusz Garboś
Turrican	3130300	ami	Tomasz Chajda	Operation Wolf	759700	IBM	Mickey	Alien Breed	228000	ami	Squirrel
Turrican	3160460	c64 koniec	Marcin Matuszkiewicz	Vermeer	428731782	DM c64	Blue Magic	Special Forces	32191	ami	Squirrel
USS John Young	408000	Ami	Michał Korzon	Tomahawk	4320	spe	Gązol	Indy Heat	254	mph, ami	Squirrel
Vegas	70897	$, PC	Cobra	P P Hammer	18760	amiga	Marek Tomanek	Aztec	14650	xe	Wuj Truj
Yie Ar Kung-Fu	7567500	c64	Prymas	F-15 Strike Eagle II	50961	amiga	Popocop	Jim Power	294250	ami	SUM
Jack the Nipper	100	%, c64	Marcinus	Pit Fighter	27990	$, Amiga	Jarosław Kaczmarek	Scuba Kids	26135	c64	Reksio
Time Machine	29741	Amiga	Artur Biela	Premiere	180050	ami	Artur Biela				



CRAZY CARS III

Już jako mały chłopiec pasjonowałeś się samochodami. Pasja z czasem przerodziła się w manię i wszystko co robiłeś mocno było z tym związane. Największym Twoim marzeniem było złożenie swojego własnego wozu, którym mógłbyś startować w wyścigach zdobywając nagrody, sławę i pieniądze. Pieniądze które zarobiłeś przeznaczałeś na zakup różnych części do swojej przyszłej maszyny. Co roku coś przybywało, najpierw silnik wspaniałego Ferrari, potem wyśmienita skrzynia biegów, zawieszenie, i tak powoli powstawał samochód Twoich marzeń. Gdy osiągnąłeś wiek dojrzały, nadszedł czas abyś rozwinął skrzydła. Maszyna którą sam złożyłeś prezentowała się wspaniale. Zdecydowałeś się rozpocząć swoją karierę od najtrudniejszych zawodów i zgłosiłeś się do ligi CRAZY CARS.

Jest to nielegalna organizacja zrzeszająca wszelkiego rodzaju piratów drogowych. Cała liga podzielona jest na cztery dywizje. Aby dostać się z dywizji niższej do wyższej należy zakupić kartę wstępu, dzięki której będziesz mógł przystąpić do egzaminu. Możesz do niego podchodzić trzy razy i jeżeli go zaliczysz zostajesz przeniesiony do dywizji wyższej. W dywizji pierwszej, najwyższej, zamiast zwykłego egzaminu jest przeprowadzany egzamin na najlepszego kierowcę ligi. Jeżeli uda Ci się zdobyć ten tytuł to w nagrodę otrzymasz taką ilość gotówki, że wszystkie Twoje kłopoty odejdą w siną dal. Egzaminem jest śmiertelny wyścig z czasem na dwupasmowej autostradzie, obleganej przez kierowców spod ciemnej gwiazdy, pędzących swoimi truck'ami.

Karty wstępu są bardzo drogie i będziesz musiał się nieźle napocić aby je kupić. Zasób gotówki jaki posiadasz na początku nie pozwoli Ci na zakup karty. Na szczęście w ramach każdej dywizji są organizowane wyścigi. Nie we wszystkich musisz brać udział, ale i nie we wszystkich możesz uczestniczyć. Miejsca gdzie odbywają się turnieje oznaczone są na mapie gwiazdkami. Jeżeli gwiazdka jest podświetlona oznacza to, że w danym wyścigu możesz wziąć udział. Zanim zdecydujesz się na ruszenie w trasę uważnie przeczytaj dane o terenie na którym będzie rozgrywany wyścig. Informacje ukazują się na ekranie po najechaniu na dany obszar kursorem. Oto jakie informacje tam się znajdują:

- Nazwa miasta gdzie jest rozgrywany wyścig.
- FEE - Jest to wpisowe jakie należy uiścić przed rozpoczęciem wyścigu.
- PRIZE - Suma jaką otrzyma zwycięzca wyścigu. Za drugie miejsce otrzymujemy 50 %, a za trzecie 25 % tej sumy.
- LOCALS - Krótki opis poziomu jaki reprezentują tybylczy maniacy czterech kółek.
- POLICE - Dane na temat policji, czyli jakie jest prawdopodobieństwo natknięcia się na panów z drogówki.
- WEATHER - Opis warunków atmosferycznych w trakcie jazdy.

Mogą być także podane nazwiska - wraz ze zdjęciami - ligowych kierowców którzy zadeklarowali udział w danym wyścigu.

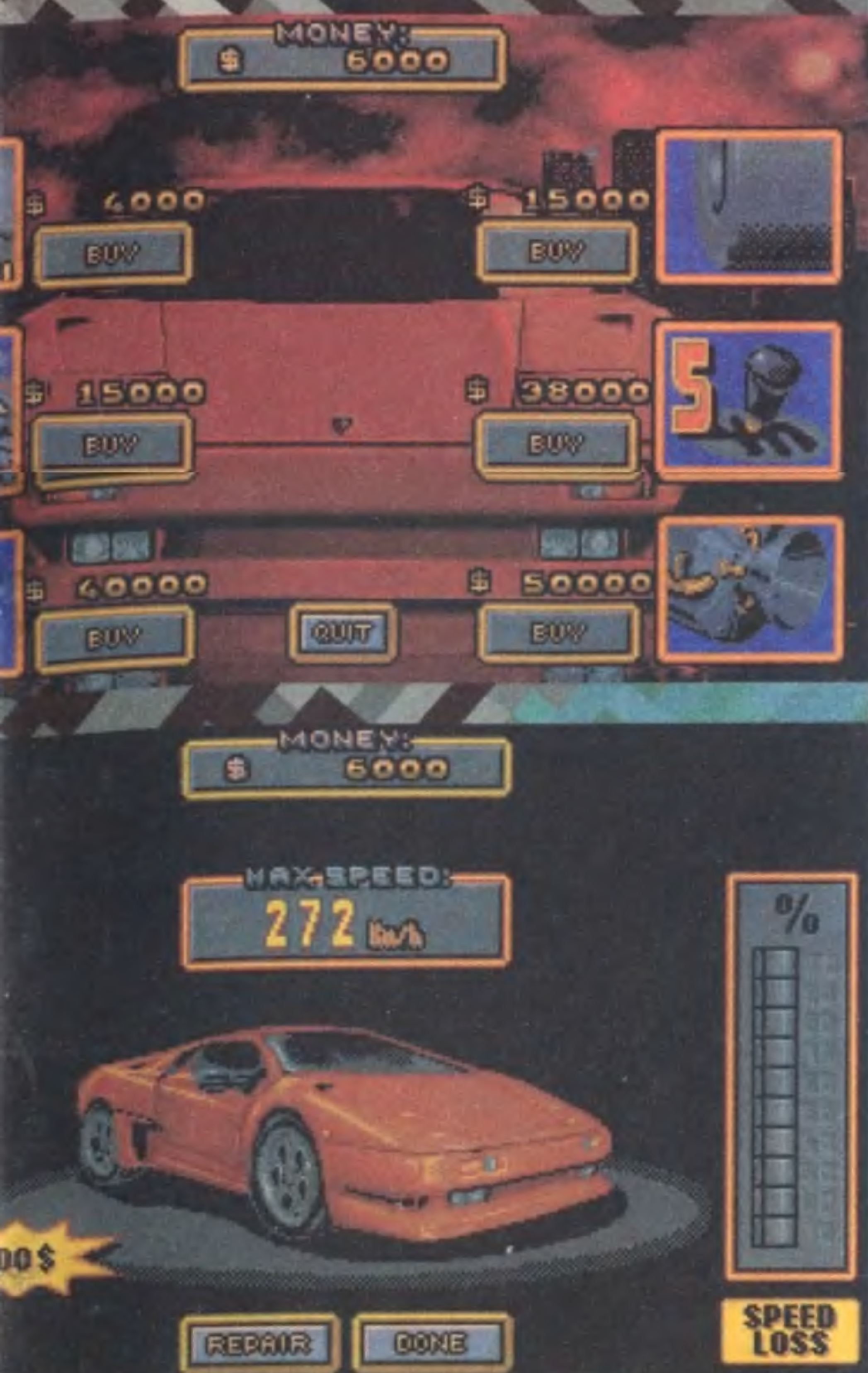
Jeżeli chcesz wziąć udział w danym wyścigu, wystarczy po najechaniu na interesujący cię obszar wcisnąć przycisk fire i już możesz startować z piskiem opon.

Czasami razem z tobą w wyścigu biorą udział jeszcze Twoi rywale z ligi. W tym przypadku przed wyścigiem dochodzi do spotkania między wami i są przeprowadzane zakłady. Każdy z uczestników podaje kwotę, jaką przeznacza na zakład. Suma ta może się zmieniać jeżeli któryś z uczestników licytacji dojdzie do wniosku że chce dać więcej. Ten kto wygra wyścig oprócz zwykłej nagrody zgarnia jeszcze dodatkowy szmal od każdego uczestnika zakładów. Gdybyś zalicytował 500$, a dwóch pozostałych graczy: 600$ i 300$, po zajęciu pierwszego miejsca w wyścigu otrzymasz 500$ od pierwszego gracza (tyle ile sam postawiłeś), oraz 300$ od drugiego (bo postawił mniej niż 500$). 100$ pierwszego gracza zostanie mu zwrócone.

W trakcie wyścigu samochód doznaje różnych uszkodzeń, co jest odnotowywane na specjalnym liczniku uszkodzeń. W przypadku gdy jest ich niewiele, nie ma to żadnego wpływu na jazdę. Natomiast gdy jest ich sporo, prędkość maksymalna obniża się. Jeżeli będziemy długo jechać mocno pokancerowanym wozem, to po jakimś czasie rozkraczy on się na środku drogi. Jest to szczególnie nieprzyjemne gdy goni nas policja. Napraw samochodu można dokonywać w garażu (GARAGE), gdzie za 100$ zmniejsza się poziom uszkodzenia o jedną podziałkę.

W sklepie możesz zakupić różne części i urządzenia umożliwiające Ci szybszą i lepszą jazdę. Bardzo przydatne są dodatkowe opony, które zwiększają przyczepność Twojego wozu, dzięki czemu możesz wchodzić w zakręty z większą prędkością. Dobrze jest też kupić porządną skrzynię biegów - najlepiej automatyczną, gdyż jest wygodniejsza w obsłudze. Zestaw narzędzi umożliwia polepszenie parametrów samochodu, przez co zwiększa się prędkość maksymalna. Radio jest przydatne w wykrywaniu policji, która siedzi gdzieś w rowie przy drodze i dybie na Twoje wykrocze-





nia. Dopalacz (BOOST) jest to takie miłe urządzonko, które na kilkanaście sekund po uruchomieniu przeobraża Twój samochód w pędzącą rakietę na czterech kółkach. Niestety jest to przyjemność jednorazowa i do tego krótkotrwała.

Mam nadzieję, że staniesz się bogaty i zyskasz sławę najlepszego kierowcy. Najważniejsze abyś się dobrze bawił, a to CCIII powinny Ci zapewnić.

Odjeżdżający z piskiem opon ***EMILUS***

CRAZY CARS III
TITUS SOFT. '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



ARTEFAKT PRZODKÓW

Pułkownik Max Graham, jeden z najlepszych agentów Imperatora Ziemi był osobą wręcz rozrywaną przez służby specjalne. Ledwie wrócił z tajnej misji na Plutona i przywitał się z żoną, zadzwonił wideofon. Dzwoniono z Pałacu, że Imperator czeka na niego osobiście, za godzinę w prywatnych kwaterach. Wideo było oczywiście tajne, więc Max, dla dobra Ojczyzny musiał unieszkodliwić swą połowicę, aby ta nie zdradziła jego poczynań paskudnym Obcym. Radośnie i w podskokach podążył na spotkanie z Imperatorem, przyjacielem dzieci i młodzieży, opiekunem starców etc., etc. Sam wielki Ian van Victor I (co za wspaniałe nazwisko!) zlecił mu (dokładniej - wyznaczył go na ochotnika) tajną misję na Księżycu. "Musi pan tam polecieć" - argumentował Naczelny (?) Wódz Ziemi "Wysłałem już tam oddział space marines (to mi przypomina jakiś film), ale nikt z nich nie wrócił" (to jak, do cholery ma wrócić nasz biedny, samotny Max?)

Tak przedstawia się mniej więcej wprowadzenie do gry "Artefakt Przodków" firmy ASF z Gdańska. Nie czas, ani miejsce oceniać sens wstępnego opowiadanka, ani komiksu, który jest zawarty w pudełku z oryginałem, wspomnę tylko, że Mr Undefined czytając je tak się zagapił, że omal nie wpadł pod samochód.

Po odpakowaniu pudełka z folii, naszym oczom ukazuje się instrukcja, opowiadanko, komiks, granatowa tablica kodowa, wreszcie dyskietka (albo kaseta) z grą.

Sama gra na początku prezentuje się ładnie: elegancki rysunek podczas wczytywania, grafika w trybie najwyższej rozdzielczości, wprawdzie czarno-biała, za to znakomita, animacja też na wysokim poziomie.

Co widzimy na ekranie? Przeważającą jego część stanowi pole gry. Na dole widzimy wykaz przedmiotów, które posiadamy, liczbę pozostałych żyć i stopień zaawansowania w grze wyrażony w procentach. Sterujemy pułkownikiem Maxem ubranym w gustowne wdzianko kosmiczne. Joy w lewo, prawo lub górę kieruje Mr Grahama w odpowiednim kierunku (w górę porusza się za pomocą odrzutowego plecaka), w dół - nasz bohater schyla się, aby podnieść leżący u jego stóp przedmiot, zaś przycisk pozwala nam zajrzeć do kieszeni, mieszczącej trzy przedmioty. Ponowne wciśnięcie Fire powoduje użycie wybranego przedmiotu, a joy w górę wyrzucenie go.

Na początku Max jest pełen energii życiowej, a jego podręczne systemy podtrzymywania życia pozwalają mu na trzykrotną reanimację (więcej nie wytrzymuje serce, a może wątroba?). W miarę rozgrywki sił życiowych oczywiście ubywa.

Celem gry jest odnalezienie super hiper etc. kosmolotu, którego przed wiekami zapomniał zabrać jakiś gapowaty Ziemianin. Ta sama lebiega porozrzucała (ciekawe po co?) po terenie całej bazy jakieś przedmioty typu piła, joystick, śrubokręt, które na pierwszy rzut oka wydają się być do niczego nieprzydatne. Jednak po krótkim namyśle przedmioty okazują się niezbędne i sami się dziwimy jak to się stało, że mieliśmy problem z wysadzeniem jednej ze ścianek. Przecież samo się narzuca, że do wysadzania ścian najlepsze są zwłoki kosmicznego zwierzaka (chyba karmionego nitrogliceryną?).

Poruszając się po bazie staraj się unikać latających wszędzie much, pojazdów kosmicznych, kwadracików, kółeczek i innych śmieci, których hobby to maksymalne uprzykrzanie życia, a z którymi zetknięcie nie należy do przyjemnych - zabierają bowiem cenną energię życiową. Także laserowe bariery, które co jakiś czas włączają się i wyłączają (chyba jakiś defekt systemu obronnego) powodują osłabienie Maxa.

Od czasu do czasu system komputerowy, czuwający nad bezpieczeństwem bazy zatrzymuje nas pytając o jeden z dwustu pięćdziesięciu sześciu kodów zabezpieczających. Wtedy należy sięgnąć po znajdującą się w pudełku z grą granatową karteczkę i wysilając maksymalnie wzrok odczytać, a potem za pomocą joystick'a





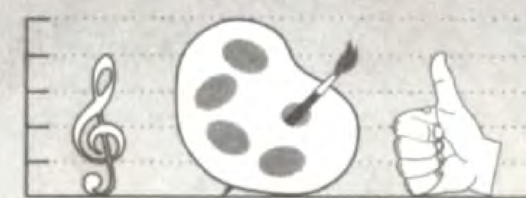
wpisać kod do podejrzliwego komputera. Jeżeli za trzecim razem z rzędu wpiszemy źle, to już do wyłączenia komputera możemy podziwiać wyłącznie czołówkę.

Kiedy zakończysz szczęśliwie grę, a nie jest to łatwe, możesz obejrzeć sobie krótki film animowany. W tym celu naciskasz RESET i klawisze konsoli tak, jak przy uruchamianiu gry. Zaznaczam, że aby obejrzeć film, trzeba grę ukończyć.

Czy gra "Artefakt Przodków" ma szansę stać się przebojem 1992 roku? Moim zdaniem jest trochę przereklamowana. Programista i grafik odwalili kawał dobrej roboty, z tym, że to nie wszystko. Trzeba także zadbać o to, aby fabuła była wciągająca i oryginalna, a tego ostatniego właśnie zabrakło: podobnych gier są setki. Jeśli ktoś lubi labiryntówki, Artefakt może mu się spodobać. I jeszcze jedno: na pudełku jest napisane, że gra toczy się na trzech planach: ja doliczyłem się maksymalnie dwóch.

Kaczor

ARTEFAKT PRZODKÓW
ASF '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Cisco Heat™

This game has been manufactured under license from Jaleco Ltd (Japan). Imageworks is a brand name of Mirrorsoft Ltd.
©1991 Jaleco Ltd





Jakiś impuls wyrwał Cię ze snu... Szybko otworzyłeś oczy, a dłoń sama powędrowała w stronę kabury. Tym razem nie był to potrzebny manewr. To Willy Cox, kumpel z komisariatu, zgodnie z umową obudził Cię pod koniec przemówienia Nadinspektora. Rzut oka na zegarek wystarczył by zorientować się, że minęły już dwie godziny od momentu rozpoczęcia przemówienia, z którego zapamiętałeś jedynie drobne fragmenty: "... słabe wyszkolenie kierowców... nieprzystosowanie do panujących warunków... fatalna skuteczność operacyjna... potrzeba zmian zgłoszona przez najwyższe czynniki... ". "Tak więc jutro odbędzie się wyścig radiowozów w normalnym cyklu miejskim. Wezmą w nim udział następujący policjanci: ... " - w szeregu nazwisk usłyszałeś swoje. "Kto nie zmieści się w określonych przez nas normach czasowych może od razu żegnać się z pracą. San Francisco potrzebuje sprawnych policjantów. " - zakończył Nadinspektor i nie oczekując oklasków zszedł z mównicy.

Ilość gier pojawiających się na rynku jest przytłaczająca. Nowości jest tyle, że nikt nie jest w stanie nawet spamiętać ich nazw. Pojawia się już problem wyeksploatowania tematyki. Rzeczywiście, zastanówcie się, ile już było np. symulatorów wyścigów Formuły 1?

Tak więc ze zwiększoną uwagą i nadzieją podchodzimy do gier, które poruszają tematykę nie naruszoną dotychczas przez innych, i tym większy zawód, gdy okazuje się, że autorzy, niestety, skopali robotę...

Wyścigi radiowozów to ciekawy, acz bezsensowny pomysł na grę. Spójrzmy zatem na dzieło programistów Jaleco, grę Cisco Heat.

Celem gry jest przejechanie w oznaczonym czasie pięciu odcinków wyścigu toczącego się na ulicach San Francisco. Nie jest to zadanie łatwe. Ulice miasta są wąskie i kręte, a służby oczyszczania nie działają poprawnie, w efekcie czego może nas "wyobracać" w kałużach rozlanego oleju, czy też na przykład na nieznanego pochodzenia wzgórkach kamieni znajdujących się na jezdni. Równie niechlujni są kierowcy uszkodzonych pojazdów, którzy stawiają swe maszyny wprost na ulicy i bez odpowiedniego oznakowania. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze zagęszczony ruch samochodów tak osobowych, jak i potężnych ciężarówek (szczególnie osiemnastokołowców). Ponadto po San Francisco jeżdżą wredni taksówkarze kompletnie nie przestrzegający przepisów ruchu drogowego, co objawia się między innymi próbami wymuszenia pierwszeństwa na skrzyżowaniach. Jakby nie dość tego od czasu do czasu pojawia się zwariowany kierowca, który jedzie pod prąd. Wzdłuż całej trasy wyścigu stoją gromadki obserwujących go dzieci, wjechanie na które znacząco spowalnia nasz pojazd.

Do wyboru mamy dwa wozy policyjne: standardowy: szybszy, cięższy i co za tym idzie mniej zwrotny, oraz model eksperymentalny: zwrotny, lepiej przyspieszający, aczkolwiek nieco wolniejszy. Prowadzenie obu jest banalne - służą do tego kursory i klawisz spacji, zmieniający bieg wysoki na niski i odwrotnie. Dwa biegi to niewiele, ale ich liczba jest wprost proporcjonalna do jakości innych elementów gry. W trakcie jazdy możemy używać syreny (Enter), której dźwięk spowoduje, iż przynajmniej część z cywilnych użytkowników drogi ustąpi Ci miejsca zjeżdżając na pobocze.

Jedyną trudną do opanowania rzeczą jest wchodzenie w zakręty, początkującym radzimy nacisnąć klawisz skrętu tuż za białą linią oznaczającą początek skrzyżowania i trzymać go aż do wyprostowania ruchu pojazdu.



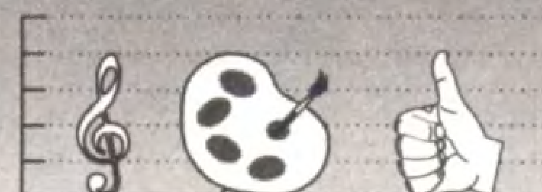




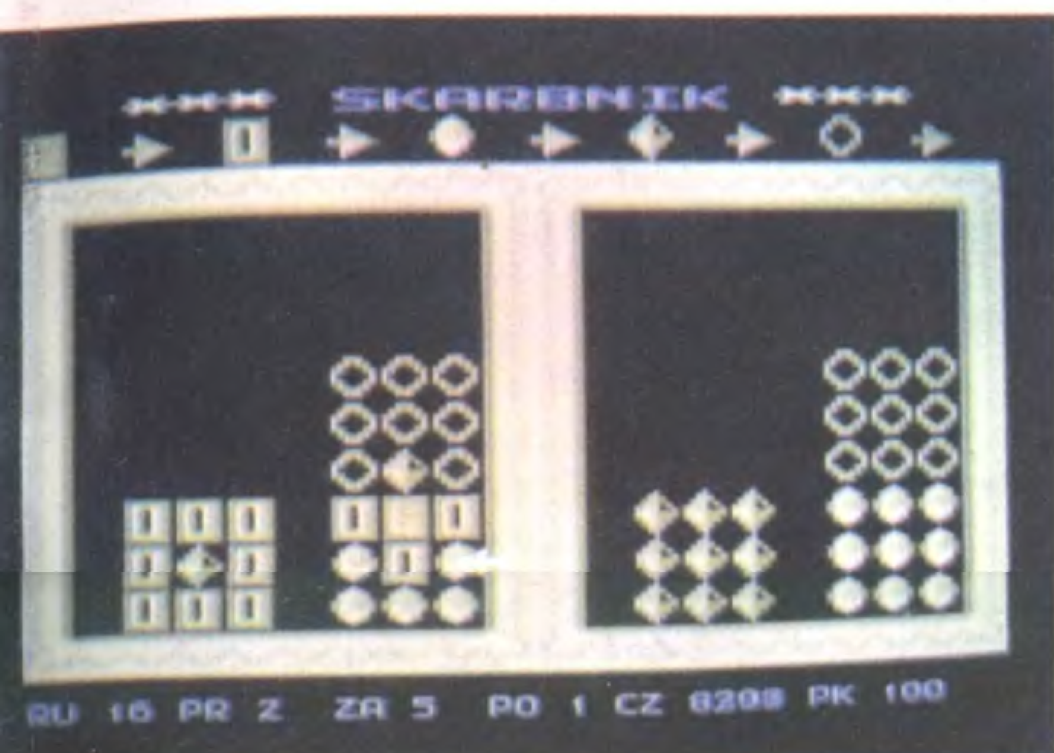
Gra niestety ma zasadniczo trzy słabe punkty: po pierwsze jest absolutnie bezsensowna, na przykład o ile ty rozbijasz się na wszystkich wyżej wymienionych przeszkodach, to pojazdom twoich przeciwników zupełnie to nie szkodzi. Po drugie: co prawda gra obsługuje kartę VGA w trybie 256 kolorów, ale rzeczywista akcja toczy się na obszarze 1/4 ekranu, co w dzisiejszych czasach może stanowić jedynie ciekawostkę (aczkolwiek pociesza posiadaczy wolniejszych komputerów). Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze dość przeciętna muzyka. Wszystko to sprawia, iż Cisco Heat'a możemy polecić jedynie mało wymagającym Czytelnikom.

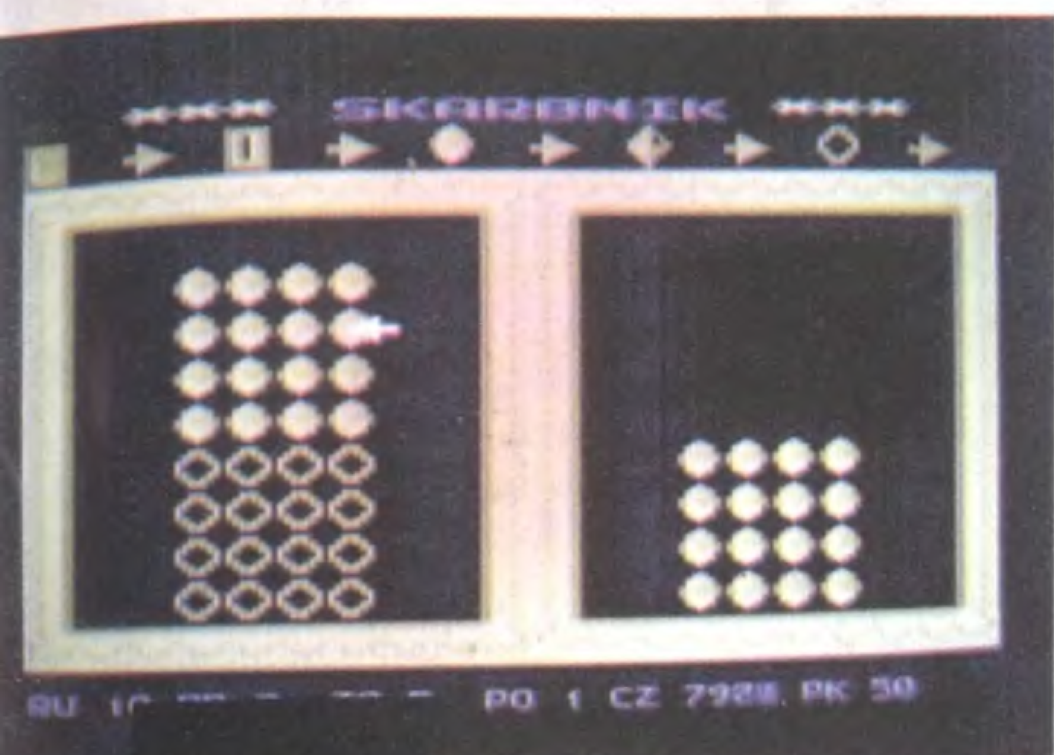
Alex&Gawron

CISCO HEAT
IMAGEWORKS '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum



Scan by Vangis 2007





Znudził ci się ekran ociekający krwią twoich wrogów? Nie bawią cię piski opon na zakrętach? Twój joystick potrzebuje wypoczynku po licznych olimpiadach? Jest tylko jedna szansa żebyś pozostał graczem komputerowym. Musisz sięgnąć po grę logiczną. Ale po którą?

Firma ASF s. c. wypuściła na rynek nową grę "SKARBNIK". Pewien król wyznaczył swojemu skarbnikowi trudne zadanie. Musi on ułożyć klejnoty w skarbcu w pewne określone wzory, ponieważ w królestwie ma być zjazd władców i jego pan chce się pochwalić sąsiadom. Jest też inny powód, król ma zamiar się ożenić. Sam jest brzydki jak klapa od śmietnika, a musi czymś oczarować wybrankę (nie piękniejszą od niego). Skarbnik chcąc nie chcąc musi wykonać zlecone zadanie, bo inaczej trochę mokrej roboty będzie miał jeden z etatowych pracowników króla.

Żeby zadanie nie było za łatwe, skarbnik nie ma kamieni takich jakie są potrzebne. Odpowiednie klejnoty może uzyskać dokonując transformacji innych.

Przy tej grze trzeba "tylko" myśleć. Twoim zadaniem jest układanie kosztownych kamieni w odpowiednie wzory. Nie jest to zadanie łatwe, tym bardziej, że czas ucieka. Na ekranie widać dwa układy klejnotów. Po prawej stronie wzór jaki masz uzyskać, a po lewej pierwotny. Kamienie transformujesz naprowadzając na wybrany kamień strzałkę i naciskając "fire". Oprócz wybranego zmieniają się klejnoty obok. Musisz bardzo uważać ponieważ nieostrożnego ruchu nie da się poprawić. Dla utrudnienia wprowadzono limit ruchów. Za każdy dobrze rozwiązany (ułożony?) układ dostajesz premię.

Gra graficznie opracowana jest tak sobie. Grafika pozwala na zorientowanie się w sytuacji, ale nic więcej. Na dole planszy znajduje się tablica informacyjna. W kolejności od lewej znajdują się liczba pozostałych ruchów, ilość żyć, ilość prób do końca etapu, ilość prób zaliczonych, czas premiowany i liczba punktów. Niestety informacje te nie są dobrze umiejscowione. Opisanie ich skrótami i umieszczenie z dołu wyklucza szybkie zorientowanie się w sytuacji. Muzyka także pozostawia wiele do życzenia. Sam pomysł jest niezły, choć realizacja sprawia wrażenie niedopracowanej. Niezłym elementem są teksty pojawiające się w chwilach przegrywasz. Dla wielbicieli łamigłówek jest to ciekawa propozycja, dla innych - nie bardzo.

(WER)

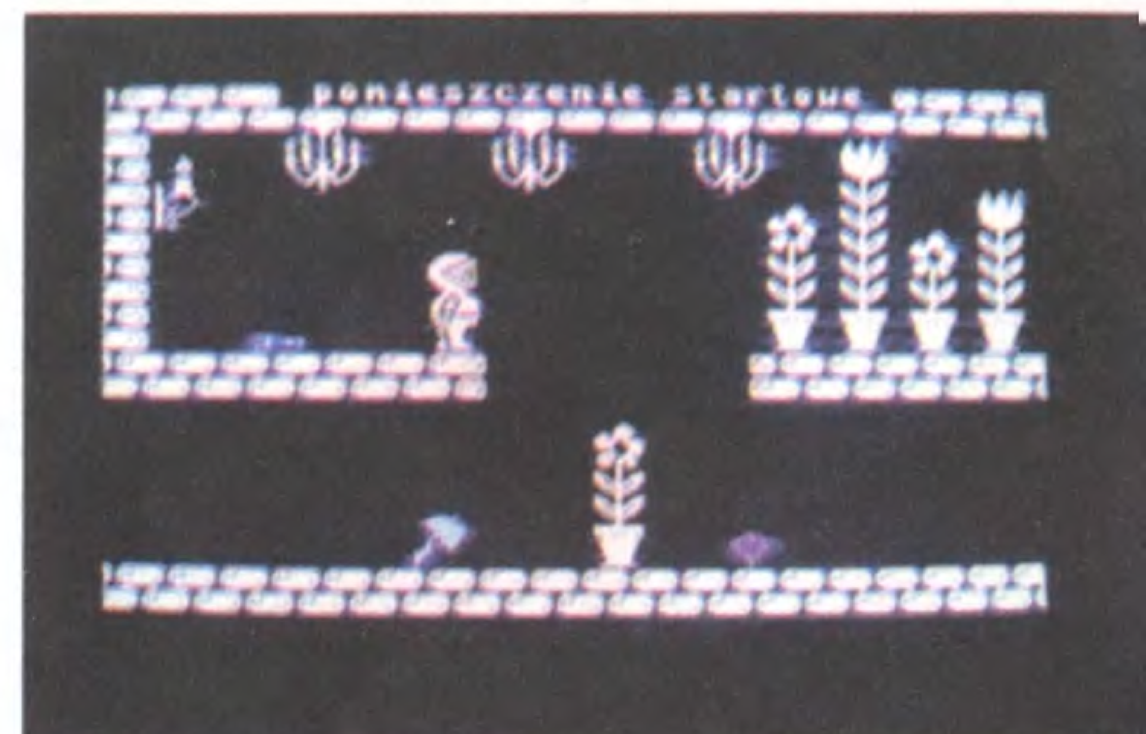


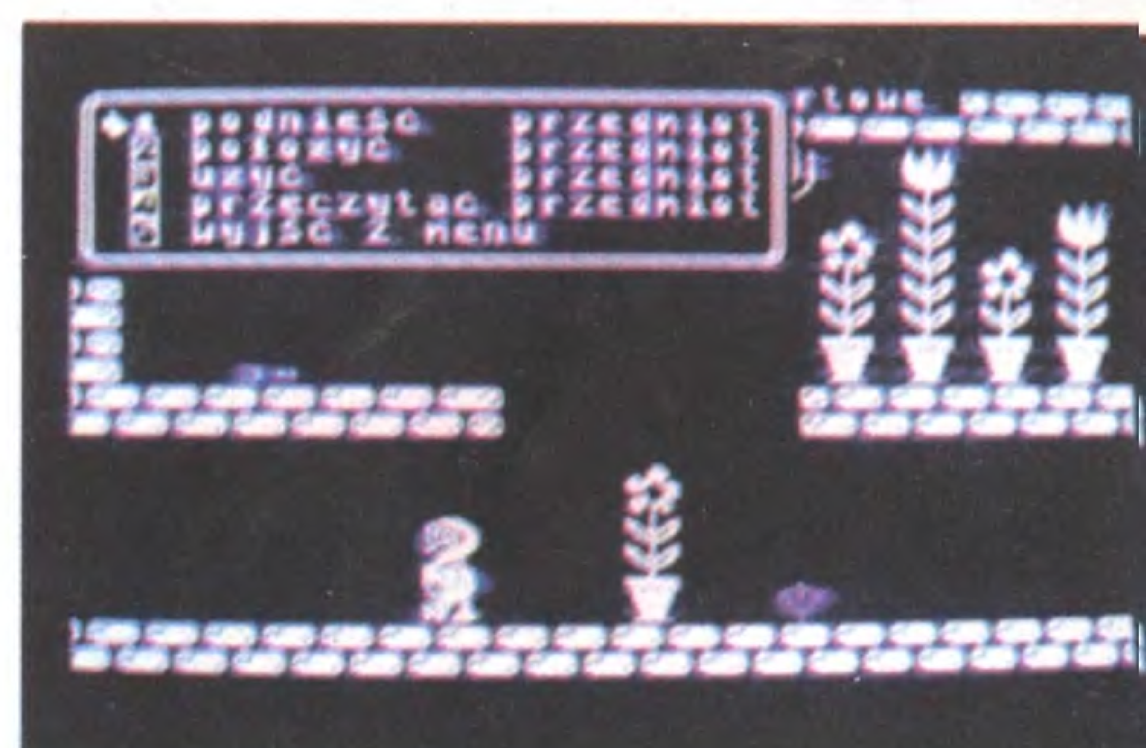
Książę Roderic należał do jednego z najstarszych i najszlachetniejszych rodów starożytnej Froandii. Z dziada na ojca, z ojca na syna przechodziła tradycja walki o dobro i radość życia dla wszystkich. Także Roderic - młody, zapalczywy, dopiero co "upieczony" rycerz - nie był inny od swoich przodków. Gdy dowiedział się, że zły Godart uwięził piękną księżniczkę Słońca Fiscellę, natychmiast wyruszył jej na pomoc, dotarł do wspaniałego mrocznego zamku Godarta i... po wielu próbach i mrożących krew w żyłach przygodach dostał się do wnętrza olbrzymiej budowli. Kiedy wszelkie próby uwolnienia księżniczki zawiodły, Roderic zdecydował się zaproponować Godartowi wymianę: on w zamian za księżniczkę. Chciwiec przemyślał sprawę i, gdy stwierdził, że za syna najpotężniejszego z królów może dostać więcej niż za prześliczną, ale niezbyt bogatą Fiscellę, zgodził się ochoczo. Jednak jak to przeważnie bywa i w życiu i w bajkach pieniądze zasłoniły oczy i umysł Godarta. Zapomniał o błyskotliwości i hardości ducha młodego Roderica. Tak nadszedł koniec chciwości i zachłanności, młody książę przypomniał sobie nauki swego mistrza, starego druida. Trochę magii, talizman, kilka ziół i Godart wraz ze złymi mocami rozpłynął się w powietrzu.

Roderic pozostał sam w wielkim, ponurym zamczysku. Nie znał dokładnie zamku, wiedział tylko, że ma on trzy kondygnacje, pomiędzy którymi można poruszać się za pomocą windy. Wiedział także, że wejście do lochów, gdzie znajduje się skarbiec, jest bardzo niebezpieczne. W komnatach zamku leżą różne przedmioty, niektóre z nich mogą się okazać bardzo przydatne, aby otworzyć zamknięte wejścia lub uniknąć niebezpiecznych pułapek.

Roderica czeka trudne zadanie: musi dostać się do skarbca, aby odzyskać zrabowane przedmioty i opuścić zamek. Jeżeli mu się nie uda, czeka go straszna śmierć w mrocznych komnatach budowli. Podczas swej wędrówki Roderic może nieść ograniczoną liczbę przedmiotów. Nie wszystkie znajdowane przedmioty są potrzebne, jednak na niektórych mogą znajdować się cenne informacje. Bardzo pomocne może okazać się sporządzanie mapy i notowanie, co znajduje się w poszczególnych komnatach. Wędrując po komnatach Roderic może podnosić i kłaść przedmioty, a także czytać znajdujące się na nich napisy, używać posiadanych przedmiotów, a także poruszać się windą między poszczególnymi kondygnacjami zamku.

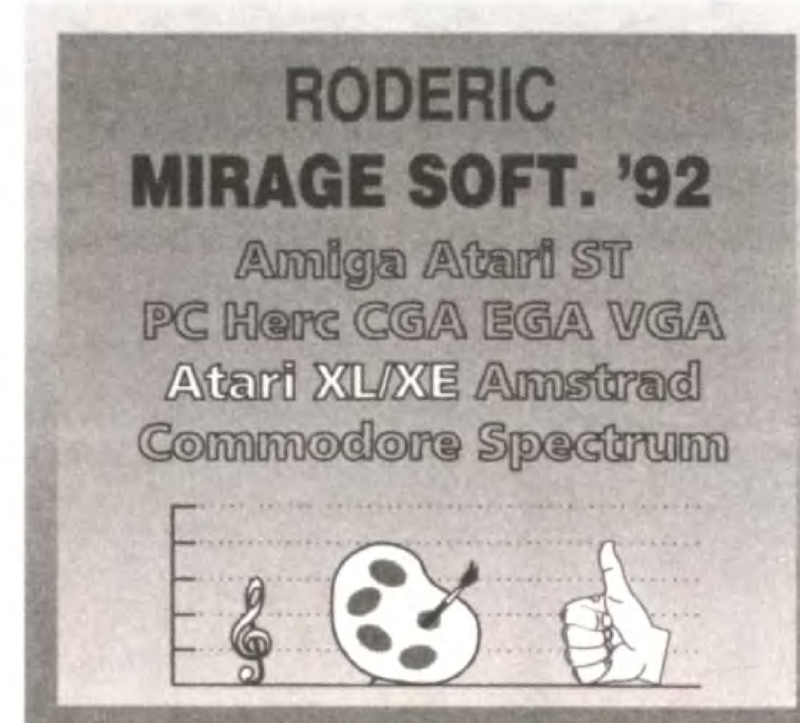






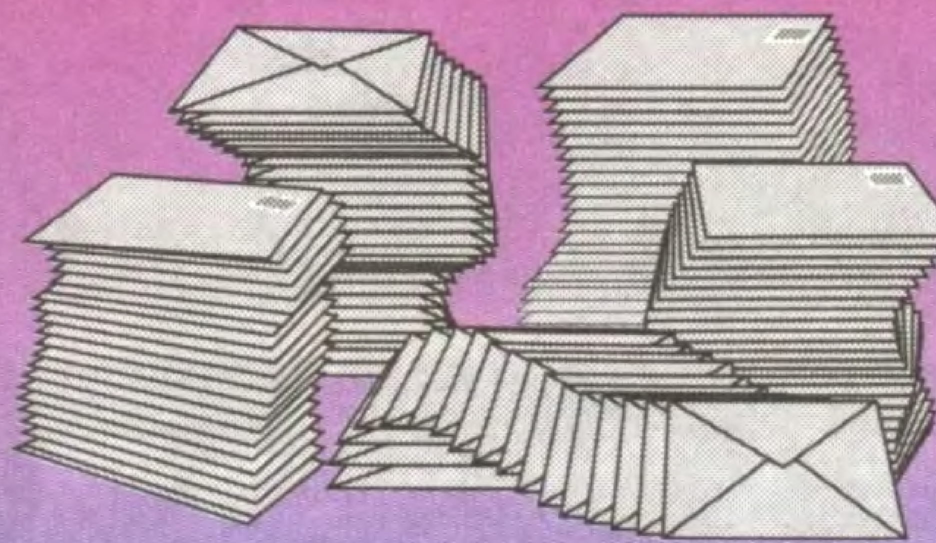
Gra ciekawa graficznie, przyciąga także uwagę duża postać Roderica. Kilkanaście komnat, sporo przedmiotów i ciekawy scenariusz decydują o atrakcyjności programu napisanego dwa lata temu, a obecnie poddanego "face-liftingowi". Ponieważ nadchodzą nieco lepsze czasy dla oryginalnych programów MIRAGE Software wraz ze Studiem Komputerowym AS zdecydowały się wydać kilka z leżących na półkach programów (należał do nich między innymi RODERIC).

(tom)



LISTA PRZEBOJÓW

LISTA I LISTY



HITY

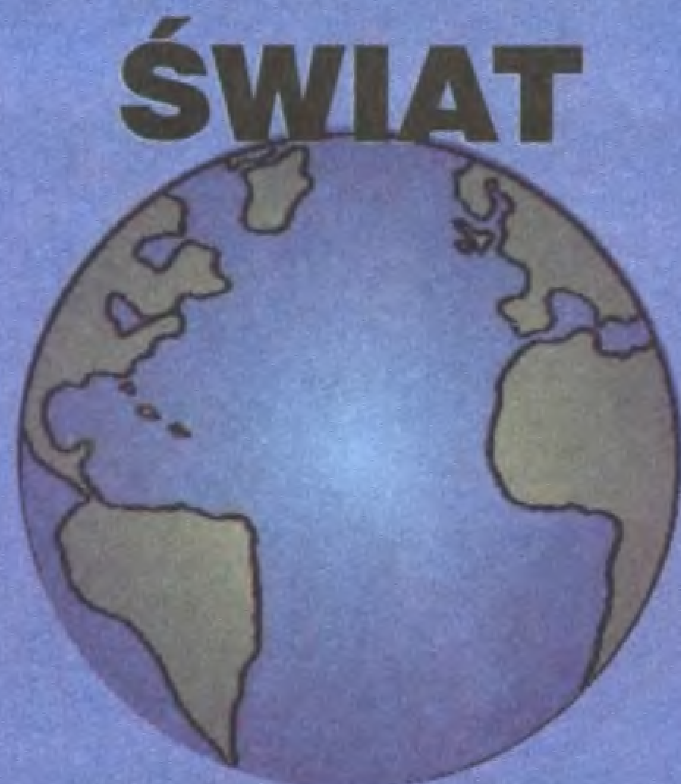
ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Hans Kloss	1.North & South	1.Another World	1.Electro Body
2.A.D.2044	2.MicroProse Soccer	2.North & South	2.Another World
3.Klątwa	3.Rick Dangerous II	3.Monkey Island II	3.Test Drive III
4.Silent Service	4.Giana Sisters	4.Speedball II	4.Sim City
5.Adax	5.Tomahawk	5.Lemmings	5.Monkey Island II
6.Kult	6.Flimbo's Quest	6.Lotus Turbo Challenge II	6.F 15 II
7.Misja	7.Rick Dangerous	7.Mega Lo Mania	7.F 19
8.Miecze Valdgira	8.Pirates	8.Populous II	8.Centurion
9.Artefakt Przodków	9.Defender of the Crown	9.F 29 Retaliator	9.North & South
10.Kolony	10.Fighter Bomber	10.Pinball Dreams	10.Prehistorik

SHITY



ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Tarzan	1.Pitfall II	1.Kick Off II	1.Alley Cat
2.Blue Max	2.Predator	2.Golden Axe	2.Barbarian
3.Jet Set Willy	3.Stars Balls	3.Shadow of the Beast	3.Rambo III
4.Green Beret	4.Zarjaz	4.Wings of Fury	4.Colorado
5.Pitfall II	5.Blue Max	5.Paper Boy	5.Bushido

ŚWIAT



HITY

All formats Consoles	All Computers (16-bit)	AMIGA	PC-et
1.NHLPA Hockey	1.Zool	1.Zool	1.Lemmings II
2.European Soccer	2.Putty	2.Lotus III	2.JWW Snooker
3.Street Fighter II	3.Sensible Soccer	3.Sensible Soccer	3.King's Quest VI
4.Speedball II	4.Lotus III	4.Shadow o.t.Beast III	4.Indiana Jones
5.Super Mario Land	5.Assassin	5.Civilization	5.Lemmings
6.Chuck Rock	6.J.W.Whirldwind Snooker	6.GT Soccer Challenge	6.Great Naval Battles
7.Tazmania	7.Campaign	7.Monkey Island II	7.Sherlock Holmes
8.Alien 3	8.Pinball Fantasies	8.Lure of the Temptress	8.Links 386
9.Senna	9.Lemmings	9.Putty	9.Crusaders of the Dark Sarvant
10.Zelda	10.Lemmings II	10. JWW Snooker	10.Monkey Island II

LISTA I EKSPERCI



HITY

ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.A.D.2044	1.Creatures II	1.Lemmings II Tribes	1.Sherlock Holmes
2.Klątwa	2.Last Ninja (I,II,III)	2.Eye of Beholder II	2.K.G.B.
3.Lasermania	3.Elvira mistress of the dark	3.Fire Force	3.The Legend of Kyrandia
4.Problem Jasia	4.Fighter bomber	4.Pacific Islands	4.King's Quest VI
5.Kult	5.Dizzy collection	5.Monkey Island II	5.Carriers at War
6.Hans Kloss	6.Retrograde	6.Pinball Fantasies	6.The Ancient Art of War in Skies
7.Humanoid	7.Arkanoid	7.Shadow o.t. Beast III	7.Spear of Destiny
8.Artefakt Przodków	8.Test Drive II	8.Elvira II	8.Galactix
9.Miecze Valdgira	9.Block Out	9.Lotus III	9.Football Manager
10.Monstrum	10.North & South	10.Moonstone	

SHITY



ATARI XL/XE	COMMODORE	AMIGA	PC-et
1.Upiór	1.Moonwalker	1.Alladin's Magic Lamp	1.Afterburner
2.Operation Blood	2.Gremlins II	2.Take'em Out	2.Cisco Heat
3.ADAX	3.Terminator II	3.Vroom	3.Gauntlet
4.Tarzan	4.Robocop III	4.Double Dragon	4.Ninja Turtles II
5.Operation Wolf II	5.Predator	5.Terminator II	5.VGA Shark

Komentarz do Listy

'Wasza lista jest do...' tak mniej więcej zaczyna się większość wypowiedzi na temat Listy Przebojów Top Secretu.

Po pierwsze to nie jest nasza lista tylko Wasza, kochani czytelnicy, a poza tym to nie jest do... tylko do ogólnej orientacji co ludziom najbardziej się podoba. Lista tworzona była do tej pory na podstawie listów jakie przychodzą od czytelników i o jej jakości decydowali właśnie oni. Faktem jest, że jakość ta delikatnie mówiąc nie jest zbyt rewelacyjna i uwagi nie są bezpodstawne. Należało coś z tym zrobić i obarczyć kogoś obowiązkiem ratowania listy. Pod ręką byłem ja, Wasz uniżony gierkoopisywacz, nie wiedziałem co czynię, zgodziłem się - i tak już zostało.

Trzeba było coś zmienić - coś dodać, coś wyrzucić. Na pierwszą linię poszły użytki. Po co w piśmie o grach lista programów użytkowych? W ten sposób pożegnaliśmy się z tą rubryką. Następne z kolei były dema, tu nie była sprawa już taka prosta, dema są piękne, stanowią pewien rodzaj sztuki na komputerach, należy coś o nich wiedzieć. Po burzliwych dyskusjach doszliśmy do wniosku, że dema też wypadają z listy, ale już wkrótce powstanie rubryka specjalnie im poświęcona i nikt nie będzie pokrzywdzony.

Nowa Lista Top Secretu będzie składała się z trzech części. Pierwsza z nich to 'Lista i LISTY', czyli stara lista do..., opracowywana na podstawie Waszych ocen. Druga zatytułowana 'ŚWIAT' będzie pokazywała co na tym świecie słychać. W końcu trzecia lista, pod dumnym tytułem 'Lista i EKSPERCI', tworzona będzie przez ludzi z redakcji, ewentualnie przejmie ją w całości Kopalny. Wszystkie trzy listy nie mają za zadanie pokazać co nowego w grach, tylko określić co ludziom się podoba i z tym każdy z Was będzie mógł porównać swoje zdanie. Jeżeli (a z pewnością tak będzie), nadejdzie w listach kolejna partia bluzgów pod adresem listy to odpowiednie uwagi przekażę ludziom odpowiedzialnym za jej tworzenie. I tak uwagi do 'Lista i LISTY' będę odsyłał do czytelników, uwagi do listy 'ŚWIAT' w świat, a uwagi do naszej listy Kopalnemu (czyli na trawnik). Z pocałowaniem w przeznaczenie starej listy przebojów, żegna się z wami

EMILUS

Miejsce na korespondencję 

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję 

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

Miejsce na korespondencję 

Miejsce na znaczek za 1000 zł (pocztowy)

Nadawca:
Imię: ....
Nazwisko: ....
ulica,nr ....
kod,miejsc.: ....

TOP SECRET

ul. Wspólna 61

00-687 Warszawa

jeszcze jedna jedynka !

Odcinek do wysłania

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

odpis

podpis przyjmującego

Potwierdzenie dla wpłacającego

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Odcinek dla poczty

Zł ....
Słownie zł ....
....
Wpłacający ....
Dokładny ....
adres ....
i kod ....

Spółdzielnia BAJTEK
Warszawa, ul. Wspólna 61

Bank Agrobank S.A. 470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

Datownik

Opłata

podpis przyjmującego

Tytuł / Liczba kolejnych zeszytów	3	6	12	liczba egz.
Bajtek	X	75000	150000	
C&A	30000	60000	X	
TOP SECRET	37500	75000	X	

Kupon ważny do 28.02.1993 r.

Wpłat dokonywać na konto:
Spółdzielnia BAJTEK
Bank "Agrobank S.A."
470005-1834-131
ul. Grochowska 262
04-398 Warszawa

tu zanotuj, co zamówiłeś:

Warunki prenumeraty:

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen.
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat.
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach przesyłka nie nadeszła, prosimy o kontakt.
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
- Prosimy o staranne i wyraźne wpisanie odpowiednich liczb egzemplarzy.

S O S 

OFERTA WYMIANY

TOP SECRET

INTERESUJĄ MNIE GRY TYPU ____________

MAM ____ GIER

TYP KOMPUTERA ____________

OPISY: MAM / SZUKAM

NOŚNIK: TAŚMA,TURBO (JAKIE?) ____ / DYSK [3"] [3.5"] [5.25"]

☐ PROFESSIONALS - ONLY HOT STUFF

WYMIANA DOŚWIADCZEŃ: OCZEKUJĘ / OFERUJĘ



konkurs Kopalnego - KUPON

LISTA PRZEBOJÓW

komputera typu ....



HITY

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10



SHITY

1
2
3
4
5
6
7



HIGH SCORE



OLIMPIADY I WYŚCIGI

PSEUDO:

Hunter Actions

LEGENDA:

- Twoja HQ
- Sprzęt wojskowy
- Inne budynki
- Paliwo
- Pojazdy
- Instalacje wojskowe
- Działa, wyrzutnie rakiet, c.k.m-y
- Miny
- Punkty opatrunkowe
- Ludzie

uwaga: niektóre pojazdy i niektórzy ludzie w czasie akcji przemieszczają się

Uzupełnienie do mapy gry "HUNTER" misja: Hunter

Spis współrzędnych, ułatwiających odnaiezienie punktów decydujących o postępie w grze:

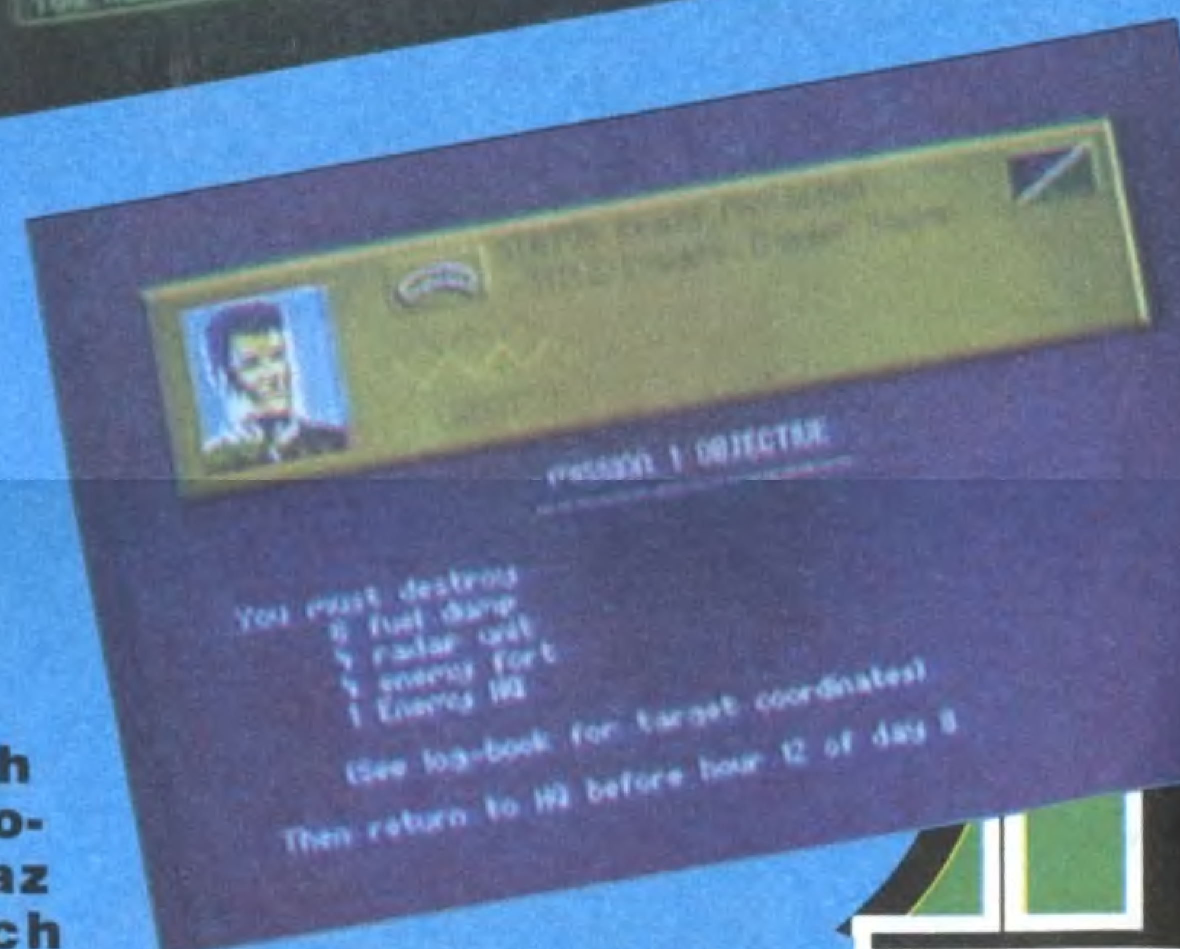
miejsce	współrzędne X	Y
SECURITY PASS	90	153
MASTER KEY	164	169
OLD MAN	181	197
SECOND MAN	99	61
THIRD MAN /IN ROCK/	195	119
PROFESSOR	49	115
PRISONER	135	239
INJURED MAN	10	36
NUCLEAR DEVICE	28	227
ANTIBIOTICS AND SAW	151	121
MONK /IN TREE STUMP/	85	174
SCROLL	71	173
DISK	100	225
COMPUTER	244	199
GENERAL'S BUNKER	135	239
OFFICER'S RED UNIFORM	190	65

opracował: RESET

Hunter Missions

HUNTER





Akcja gry toczy się współcześnie. Między dwoma sąsiadującymi państwami (nazwijmy je Północ i Południe) rozgrywa się zaciekła wojna. Obie strony dysponują obfitością nowoczesnego uzbrojenia, obie odczuwają niedostatek ludzi. W efekcie zmagania przeistoczyły się w wojnę pozycyjną, w której po obydwu stronach brak siły na decydujące uderzenie.

W tym momencie na arenie walki pojawiasz się Ty, jako najemnik zaciągający się w oddziałach Południa. Zostajesz przyjęty i od razu skierowany do zadań najwyższej wagi... Należy do nich szereg misji, których celem jest szerzenie dywersji głęboko na terenach przeciwnika i zadawanie mu tam nieoczekiwanych ciosów.

Działać będziesz sam, w pojedynkę. Chociaż wszelkie formy walki z wrogiem są dozwolone, musisz zachowywać się po rycersku wobec ludności cywilnej i oszczędzać jej mienie. Wobec fauny i flory musisz zachowywać się jak członek partii "zielonych". Nieprzestrzeganie tych reguł powoduje liczne punkty karne.

Grać można na trzy sposoby. Opcja "HUNTER" zawiera najwięcej elementów gry strategicznej, opcja "ACTION" najwięcej gry zręcznościowej. Opcja "MISSIONS" wydaje się równoważyć obydwa rodzaje gry. Każda z opcji składa się z kilku misji. Jedna misja może obejmować szereg zadań do wykonania. Każde z zadań polega na obowiązku zniszczenia określonej liczby instalacji lub obiektów wojskowych w określonym czasie. Każdą misję rozpoczynasz pod Główną Kwaterą Sił Południa (H. Q.), gdzie otrzymujesz wykaz celów i limit czasu.

Warunkiem zaliczenia misji i awansu do następnej jest pełne wykonanie wszystkich zadań oraz powrót do H. Q. w zadanym limicie czasu.

PODSTAWĄ SUKCESU JEST DOBRA MAPA!

Mapa terenu jest odmienna dla każdego z trzech podstawowych rodzajów gry (HUNTER, MISSIONS, ACTION). Sprawne i względnie bezpieczne poruszanie się po usianym obiektami wroga terenie - to podstawowy warunek powodzenia w misjach "HUNTERA".

Program oferuje Ci mapy terenu o różnym rodzaju szczegółowości. Mapy te są dostępne na ekranie po spełnieniu pewnych warunków. Omówmy je kolejno:

1. szkicowa mapa ogólna wywoływana klawiszem M: dostępna po odnalezieniu w zabudowaniach mapnika. Najmniej dokładna, jednakże przez możliwość obserwowania jej "w tle" rozgrywanej akcji niezastąpiona przy docieraniu do wyznaczonych celów.

2. mapa celów wywoływana klawiszem L: dostępna po odnalezieniu w zabudowaniach książki (LOG) współrzędnych celów. Umożliwia lokalizację celów misji a także zapisywanie nowych - np. pozostawionego w terenie środka transportu.

3. mapa szczegółowa obiektów i konfiguracji terenu wywoływana klawiszem A: dostępną po znalezieniu mapnika, pod warunkiem posiadania urządzeń teletransmisyjnych wystrzeliwanych klawiszem A na dużą wysokość. Urządzenia te można znaleźć w niektórych budynkach. Umieszczone na nich kamery nadają z wysoka szczegółowy obraz terenu. Używaj ich oszczędnie, umożliwiają m. in. obserwację ruchów nieprzyjaciela.

Wydawało by się, że przy takiej obfitości map wojowanie w "Hunterze" jest rzeczą banalną. Nic bardziej mylącego...

W grze daje się bardzo odczuć brak szczegółowej mapy ukazującej w każdej chwili cele i siły wroga na całym terenie akcji. Utrudnia to znalezienie luk w liniach obrony, obejście gniazd artyleryjskich i wyrzutni rakiet jak również znalezienie punktów zaopatrzenia w paliwo. Żeby ułatwić Wam grę, publikujemy komplet map do wszystkich misji.

Polujemy wraz z "HUNTEREM"...

Rozpoczynasz grę po zapoznaniu się z treścią misji. Rozpocznij od penetracji pobliskich budynków (ale nie H. Q.). Wzbogacisz wtedy swoje wyposażenie m. in. o zegar czasu akcji (klawisz C), radar (R), paliwo, amunicję, granaty, środki opatrunkowe, miny, mapy, race, urządzenia teletransmisji i książkę LOG. Warto złożyć wizytę w magazynie uzbrojenia sił południa (STORES). Jest on z reguły w pobliżu H. Q. Czas na zlokalizowanie celów na mapie LOG oraz ustalenie trasy akcji misji. Musisz podjąć decyzję, jakimi środkami transportu będziesz się posługiwał. Najszybsze i najmniej narażone na ciosy przeciwnika są helikoptery.

Helikopter jest trudny w pilotowaniu, można go jednak zmusić do samodzielnego lądowania. Po szybkim dolocie nad cel (dziób pochylony zdecydowanie do przodu) należy wyrównać lot. Naciskając klawisz "Help" wyskakujemy ze spadochronem, a maszyna automatycznie ląduje nieopodal. Przed ponownym startem (ruch joysticka "do przodu" + "fire") dobrze jest uzupełnić paliwo (wywołanie ikony beczki z paliwem i kliknięcie myszą) oraz w miarę posiadanej amunicji polikwidować najbliższe zenitówki i wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze.

Mniej biegłym w pilotażu proponuję posługiwanie się hovercraftem (turbolotem).

HUNTER
ACTIVISION '91
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





HUNTER

Typ misji:

Hunter

- Pusty budynek
- Budynek z paliwem
- Budynek ze sprzętem lub pojazdami
- Budynek ze sprzętem i paliwem
- Inne ważne budynki
- Namiot
- Punkt opatrunkowy
- Kaplica lub krypta
- Helikopter
- Poduszkowiec
- Inny pojazd
- Działo, wyrzutnia, CKM, wieża wartownicza
- Instalacja wojskowa
- Pole minowe lub druty wys. napięcia
- Rejon operac. łodzi podwodnych
- Żołnierz wroga

1,6 - hangar z poduszkowcem 2 - budynek z minami
3 - materiały nuklearne 4 - bomba 5,8,9 - wrogi uniform
7,13 - magazyn uzbrojenia wroga 10 - twój magazyn uzbrojenia
11 - Twoja HQ 12 - radar 21 - mnich w drzewie
22 - scroll 23 - security pass 24 - komputer
25 - master key

Należy przy tym omijać miny lądowe (patrz mapa, tabliczki) i morskie (z tym gorzej) oraz... rekiny. Najpierw jednak należy ten turbolot odnaleźć...

Doświadczenie uczy, że nie należy gardzić nawet tak skromnym środkiem lokomocji jak rower czy deska surfingowa, tym cenniejszym, że nie wymaga on szybko zużywającego się paliwa. Najmniej korzystne jest przemierzanie morza wpław. Wyczerpuje to dość szybko Twoje zdrowie, o ile nie zrujnują go wpierw rekiny. Znacznie już zdrowsze są skoki z helikoptera bez spadochronu... Staraj się także unikać bliskich spotkań z... krowami. Nadwątlone zdrowie możesz ratować doraźnie opatrunkami osobistymi, które możesz znaleźć w niektórych zabudowaniach.

O czym warto pamiętać...

1. Jeśli odnajdziesz umundurowanie wroga, używaj go bez skrupułów.

2. Zasięgaj języka u kogo tylko możesz. Pamiętaj, że pieniądze rozwiązują najbardziej oporne języki.

3. Przedkładaj drogę bezpieczniejszą nad drogą krótszą.

4. Przemierzając wrogie terytorium łodzią trzymaj się jak najdalej od lądu.

5. Swój helikopter uchronisz pilotując go wg mapy (klawisz M) na maksymalnej wysokości.

6. Jeżeli możesz, zawsze przeszukaj wrogi budynek przed zniszczeniem go.

7. Pływaj tylko w ostateczności.

8. Nie trać amunicji niszcząc budynki i instalacje nie będące Twoimi celami.

9. Nie taranuj obcych budynków i instalacji pojazdami, gdyż szybciej je utracisz.

10. Staraj się nie wchodzić do wrogich budynków nie mając na sobie wrogiego munduru; nigdy nie wchodź we własnym mundurze do fortów lub H. Q. wroga.

11. Nie podróżuj w głąb wrogiego terytorium bez zapasu paliwa.

12. Czerwono-żółte pole energetyczno-minowe taranuj zbędnym pojazdem, jaki jest w zasięgu ręki. Przed wybuchem wyskocz z pojazdu pozostawiając go "na biegu".

13. Swoje miny możesz wykorzystać kładąc je bezpośrednio na wrogich celach. Możesz je również umieszczać na drodze goniących Cię wrogich żołnierzy i pojazdów.

14. Program umożliwia zniszczenie działa dziesięcioma strzałami z pistoletu z bliska. Rozpadające się działo nadwątli wtedy znacznie Twoje zdrowie. Nic za darmo...

RESET

RETRO

ZASADY NABYWANIA

Na konto Spółdzielni: BANK AGROBANK S.A. Nr. Konta 470005-1834-131, Warszawa, ul. Grochowska 262, należy wpłacić wyliczoną na podstawie kuponu sumę pieniędzy, powiększoną o koszty wysyłki.
Dowód wpłaty lub jego kserokopię wraz z wypełnionym kuponem należy przesłać na adres: Spółdzielnia BAJTEK, ul. Wspólna 61, 00-687 Warszawa, z dopiskiem na kopercie: RETRO.
Ponieważ posiadany przez nas zapas numerów zmniejsza się, może zaistnieć sytuacja niemożliwości realizacji całości lub części zamówienia.
W takiej sytuacji proponujemy dwa rozwiązania. Pierwsze, to zwrot pieniędzy przekazem pocztowym. Drugie, to prosta loteria fantowa na następujących zasadach:
Jeśli z zamówienia nie można wysłać jednego lub dwóch numerów, to kwota za nie zostaje przekazana do „skarbonki". Po upływie kwartału za wszystkie pieniądze dokonamy zakupu drobnych akcesorii komputerowych i rozlosujemy je wśród uczestników loterii. Zwycięzcy otrzymają nagrody a wszyscy uczestnicy zostaną skreśleni z listy.
Lista zwycięzców zostanie opublikowana w Bajtku.
Prosimy zatem osoby zainteresowane uczestnictwem w loterii o zaznacznie tego faktu w odpowiednim miejscu kuponu. Jeśli deklaracja nie zostanie złożona lub będzie brakować więcej niż dwa numery, to zwrot gotówki nastąpi automatycznie.

WYPRZEDAŻ NUMERÓW ARCHIWALNYCH

BAJTEK	1990			3-4						9-10		11-12			* 8.000 zł =	
BAJTEK	1991	1		3	4		6	7	8	9	10	11	12		* 10.000 zł =	
BAJTEK	1992	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				* 10.000 zł =	
C&A		1	2	3	4	5	6	7	8						* 10.000 zł =	
TOP SECRET											10	11			* 10.000 zł =	
MOJE ATARI			2		4	5	6	7							* 8.000 zł =	

KOSZTY WYSYŁKI:

1 numer	- 2000 zł
2-5 numerów	- 3000 zł
6 i więcej numerów	- 5000 zł

Razem: ______ egz. za: ______

\+ koszt wysyłki: ______ zł

DO ZAPŁATY: ______ zł

☐ w przypadku niemożliwości realizacji zamówienia, deklaruję udział w loterii

Imię: .... Adres: ....
Nazwisko: ....



DAWN RAIDER

S

Gdy byliście posiadaczami takich maszynek jak małe ATARI czy Commodore jedną z waszych ulubionych gier było 1942 (znany również pod nazwą Midway). Teraz Wam, już posiadaczom PC-etów, Amig, Atari ST*, czasem łezka się w oku zakręci na jej wspomnienie. Mamy jednakże dla was dobrą wiadomość - możecie w tym samym stylu katować swoją maszynę, a to za sprawą firmy SoftStar, która wyprodukowała grę DawnRider.

Jako Syn Wschodzącego Słońca wraz ze swoim wspaniałym myśliwcem masz za zadanie podbić czternaście prowincji wrogiego państwa. Wyposażony w rakiety i broń pokładową przedzierać się będziesz przez kolejne fale sił tak lądowych, powietrznych i morskich. Jedyną pomocą będą balony i sterowce z dodatkowym wyposażeniem wypuszczane przez piątą kolumnę.

Programiści dosyć swobodnie, delikatnie mówiąc, potraktowali rzeczywistość, w efekcie czego atakować cię będą obiekty, które jako żywo, nie zagościłyby w wyobraźni nawet najbardziej szalonych konstruktorów lotniczych. Wrót do każdej prowincji broni jakaś wyjątkowa koszmara (ogromny samolot czy inne takie), charakteryzująca się tym, iż wyjątkowo cierpliwie należy w nią ładować kolejne porcje ołowiu, rakiet i innej amunicji.

Dzięki wsparciu "balonowemu" możemy ze zdumieniem obserwować iż większość ekranu zaczynają zajmować nasze własne pociski, aż w końcu nasz samolocik przemienia się w postać stojącą zapewne na wyższym szczeblu myśli technicznej (czytaj odporności na pociski), lecz dysponującym marną bronią po czym proces dozbrajania zaczyna się od nowa.

O ile atakujemy wyjątkowo nebezpieczny obiekt czy też ich grupę, możemy użyć rentgenowskiego lasera, który jednakże musimy wcześniej naładować (trzymając klawisz "strzał" przez około pięć sekund). Stopień naładowania lasera wskazuje pasek podpisany Energy i znajdujący się w prawym dolnym rogu ekranu. Powyżej znajdują się wskaźniki określające ilość pozostałej nam amunicji, paliwa (Oil) - jest ono odzwierciedleniem ilości trafień które będziesz mógł jeszcze wytrzymać, oraz liczbę posiadanych rakiet. Czasami na na planszy pojawia się motylek, którego "zebranie" powoduje uzupełnienie wszystkich naszych zapasów do maksimum.

Jeżeli uważasz, iż w pojedynkę nie poradzisz sobie z wrogiem, możesz przystąpić do gry razem z przyjacielem, dysponując tym samym dwakroć większą siłą ognia.

Jedno należy tej grze przyznać: nawet w najśmielszych marzeniach nie wyobrażaliśmy sobie bardziej idiotycznej strzelanki. Grafika jest na średnim poziomie, co oznacza iż samolociki nie rażą naszego zmysłu estetycznego, a przynajmniej nie całkiem. O dźwięku lepiej nie wspominać i dlatego też wspominać o nim nie będziemy. Co ciekawe, przy tym wszystkim można się przy DawnRiderze nieźle zabawić.

Alex & Gawron

* - niepotrzebne skreślić

Klawiszologia:

Strzałki - Kierunek lotu samolotu pierwszego gracza

[- Strzał pierwszego gracza

] - Odpalenie rakiet pierwszego gracza

A, D, W, X - Kierunek lotu drugiego gracza

G - Strzał drugiego gracza

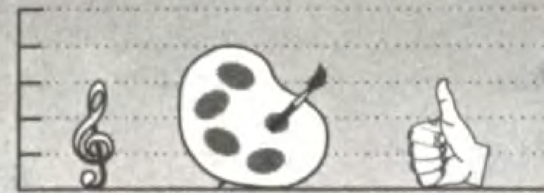
H - Odpalenie rakiet drugiego gracza

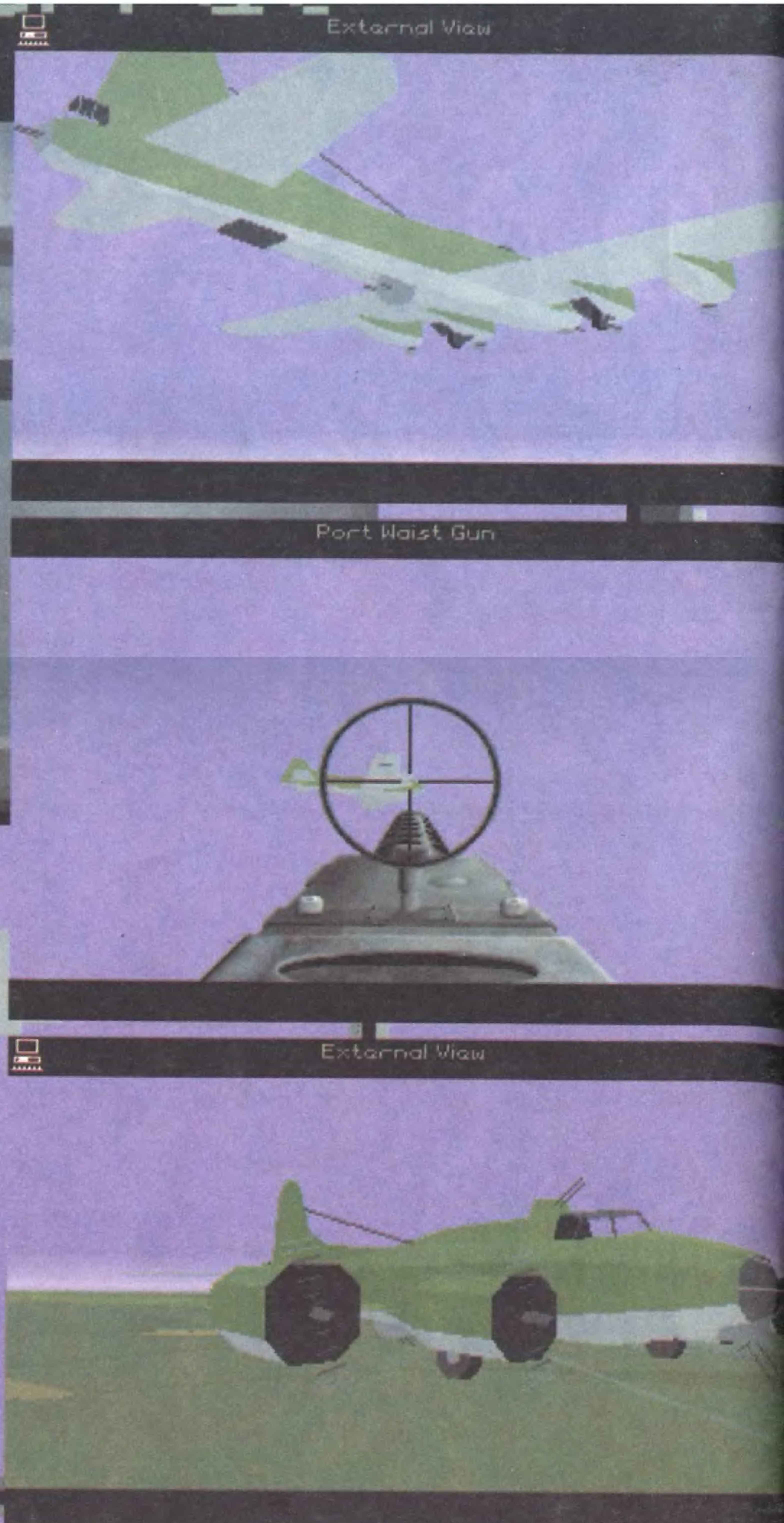
T - Pauza

O - Wyłączenie/włączenie dźwięku

DAWN RAIDER
SOFTSTAR '90

Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum





B17

B17 to potężny, czterosilnikowy bombowiec przeznaczony do dalekich lotów. Nie wymaga osłony myśliwców ze względu na swoje uzbrojenie, w skład którego wchodzą cztery pojedyńcze wielkokalibrowe karabiny maszynowe (burty i dziób samolotu) oraz cztery automatyczne działka (kabiny) umieszczone na dziobie, ogonie, "brzuchu" i "grzbiecie" bombowca. Załogę samolotu stanowi dziesięciu ludzi: dwóch pilotów, bombardier, nawigator, radiotelegrafista i pięciu strzelców.

No to zaczynamy...

Po wczytaniu gry i napatrzeniu się na panienkę kusząco mrugającą okiem zaczynasz od wyboru samolotu lub wczytania wcześniej zapisanej gry. Następnie, widząc już swoją maszynę możesz zrobić zdjęcie załodze i dowiedzieć się kilku rzeczy o każdym jej członku. Kiedy już będziesz mieć na każdego jakiś haczyk, warto skoczyć na chwilkę do dowództwa, aby dowiedzieć się co musisz zrobić (zniszczyć) podczas wyprawy. Jeśli nie czujesz się na siłach brać udział w akcji bojowej, możesz wybrać trening ze sztucznym celem i sztucznymi wrogami.

W dowództwie oficer odpowiedzialny objaśni ci zadanie i pokaże projekcję filmu, zrobionego w czasie lotu rozpoznawczego. Kiedy już masz dość ględzenia przechodzisz do ustawiania dźwięku, skali trudności, stopnia doświadczenia wrogów itp. Po wybraniu najkorzystniejszej dla siebie konfiguracji (lotnicy i artylerzyści niemieccy pełnią rolę ruchomych celów) startujesz. Wszystko co się dzieje podczas misji sterowane jest przez komputer. Możesz natomiast na chwilę wcielić się w każdą postać za pomocą klawisza "M" i np. przez chwilę podziurawić sobie niemców.

Kołowanie na start jest dość monotonne, więc jeśli już naoglądałeś się widoków zewnętrznych samolotu (ALT+X) możesz przyspieszyć czas naciskając ALT+T. W powietrzu jest czas na bliższe zapoznanie się z samolotem. Naciskając klawisz A otrzymasz widok z góry z częściowym przekrojem B17. Z kolei klawisz C podczas lotu przenosi do przekroju bocznego samolotu. Możesz wtedy wybierać członków załogi i ponownie naciskając C wcielać się w nich. Będąc w płaszczyźnie przekroju przydzielasz ludziom różne funkcje. Tak więc np. nawigator po kliknięciu (mlaścinięciu i tupnięciu) na ikonie celownika przesiądzie się do wskazanego karabinu. Podobnie można zrobić z innymi członkami załogi. Istnieje jeszcze jedna ikonka podobna do kropli wody odwróconej do góry nogami. Umożliwia ona grupowe opuszczenie zamolotu w przypadku beznadziejnej sytuacji. Należy jednak pamiętać, że bezpodstawna ucieczka grozi sądem polowym i kulką w łeb.

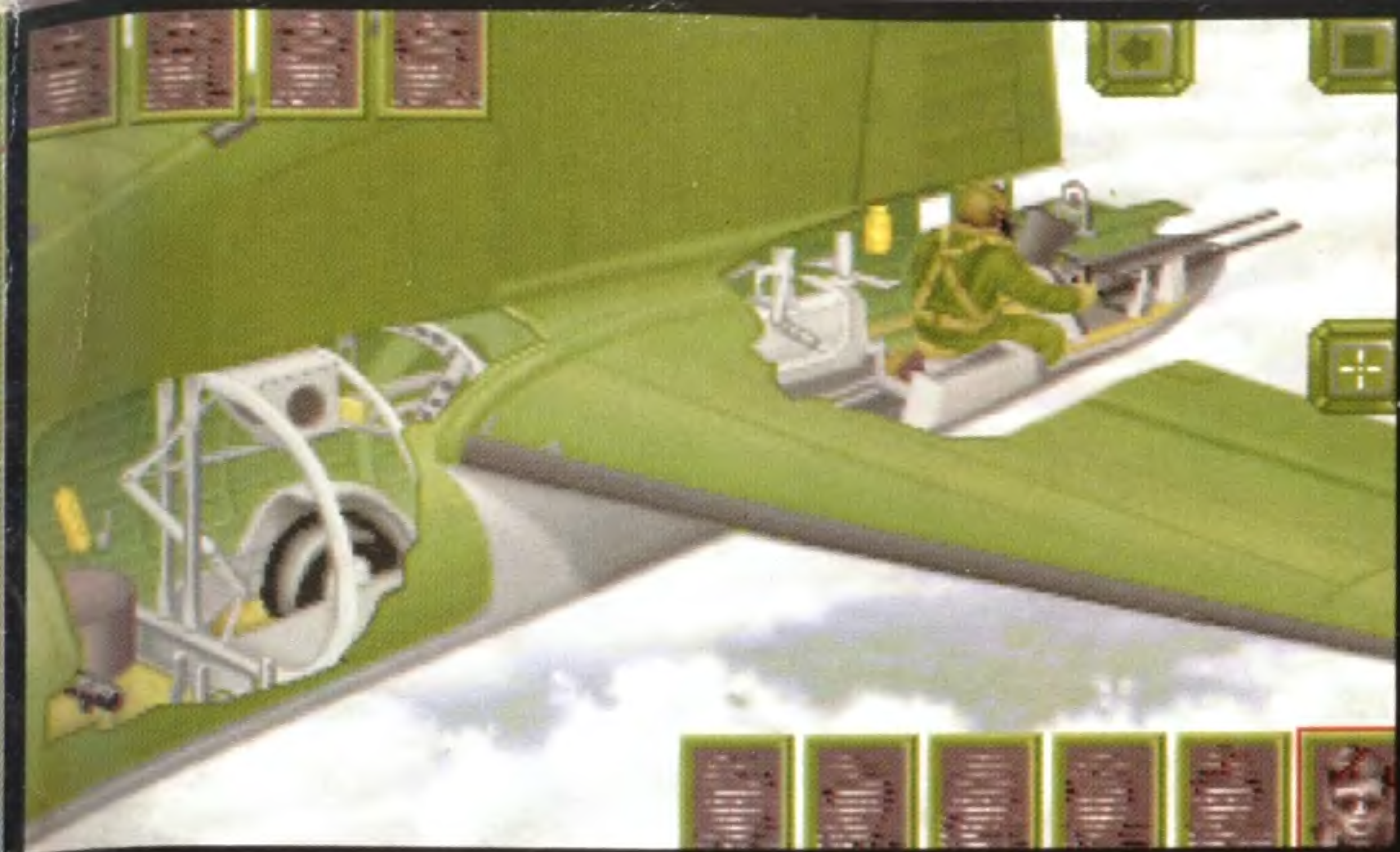
Gdy znajdziesz się nad celem (pilot o tym poinformuje) pałeczkę przejmuje "bombiarz", który korzystając ze specjalnego celownika zrzuca bomby na cel. Musisz wycelować bardzo dokładnie gdyż zrzut bomb dokonany przez ciebie jest jednocześnie sygnałem dla innych samolotów z eskadry, szybko idących w twoje ślady.

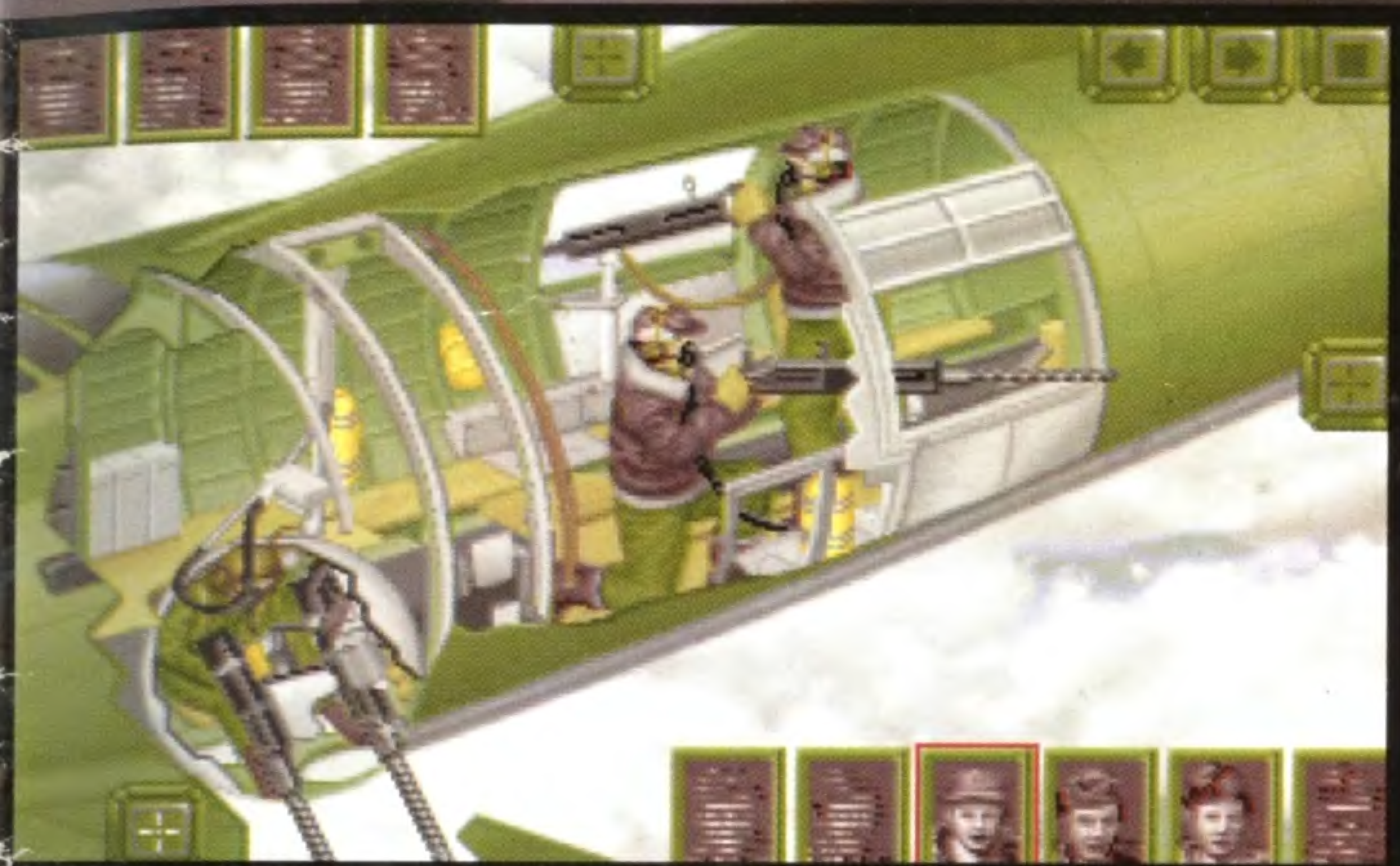
Oczywiście podczas nalotu niebo pełne jest pocisków przeciwlotniczych i myśliwców wroga. Ci ostatni są szczególnie niebezpieczni. Musisz więc starać się ich zestrzelić. Komputer jest powolnym i marnym strzelcem, toteż lepiej będzie jeśli go wyręczysz. Komunikaty o nadlatujących myśliwcach są podawane przez jednego z członków załogi według kierunków wskazań wskazówki zegara.

Zdarzyć się może, i zdarza się niestety dość często, że jeden z członków załogi "Latającej Fortecy" zostanie zraniony. Informuje cię o tym jego jęk. Ponieważ jest wtedy niedysponowany, jego stanowisko po-

B17
MICROPROSE '92
Amiga Atari ST
PC Herc CGA EGA VGA
Atari XL/XE Amstrad
Commodore Spectrum







zostaje nieobsadzone, co może być fatalne w skutkach. Musisz go wtedy próbować wyleczyć. Dokonać tego można wysyłając do niego jednego z pilotów (są oni jednocześnie lekarzami), klikając na ikonie krzyża, a następnie wybierając zdjęcie rannego. Jeśli rana była niegroźna, opatrzenie jej wystarczy, by członek załogi podjął z powrotem wykonywanie swoich obowiązków.

Myśliwce i artyleria przeciwlotnicza nie stanowią jednak największej przeszkody. Problemem staje się dopiero wylądowanie w jednym kawałku na macierzystym lotnisku kiedy ma się uszkodzony jeden lub kilka silników, kilku ciężko lub śmiertelnie rannych członków załogi i wskazówkę paliwomierza drgającą na rezerwie. Moje misje kończyły się nierzadko kilkaset metrów od lotniska z efektownym: trrrach!

Dopiero w tym miejscu docenia się potęgę funkcji radiotelegrafisty, który może nadać komunikat o kłopotach i odbierać wskazówki dotyczące lądowania. Samo lądowanie jest dość trudne. Nie należy zostawiać tej rzeczy komputerowi, który jak tylko może najlepiej rozbije twój samolot.

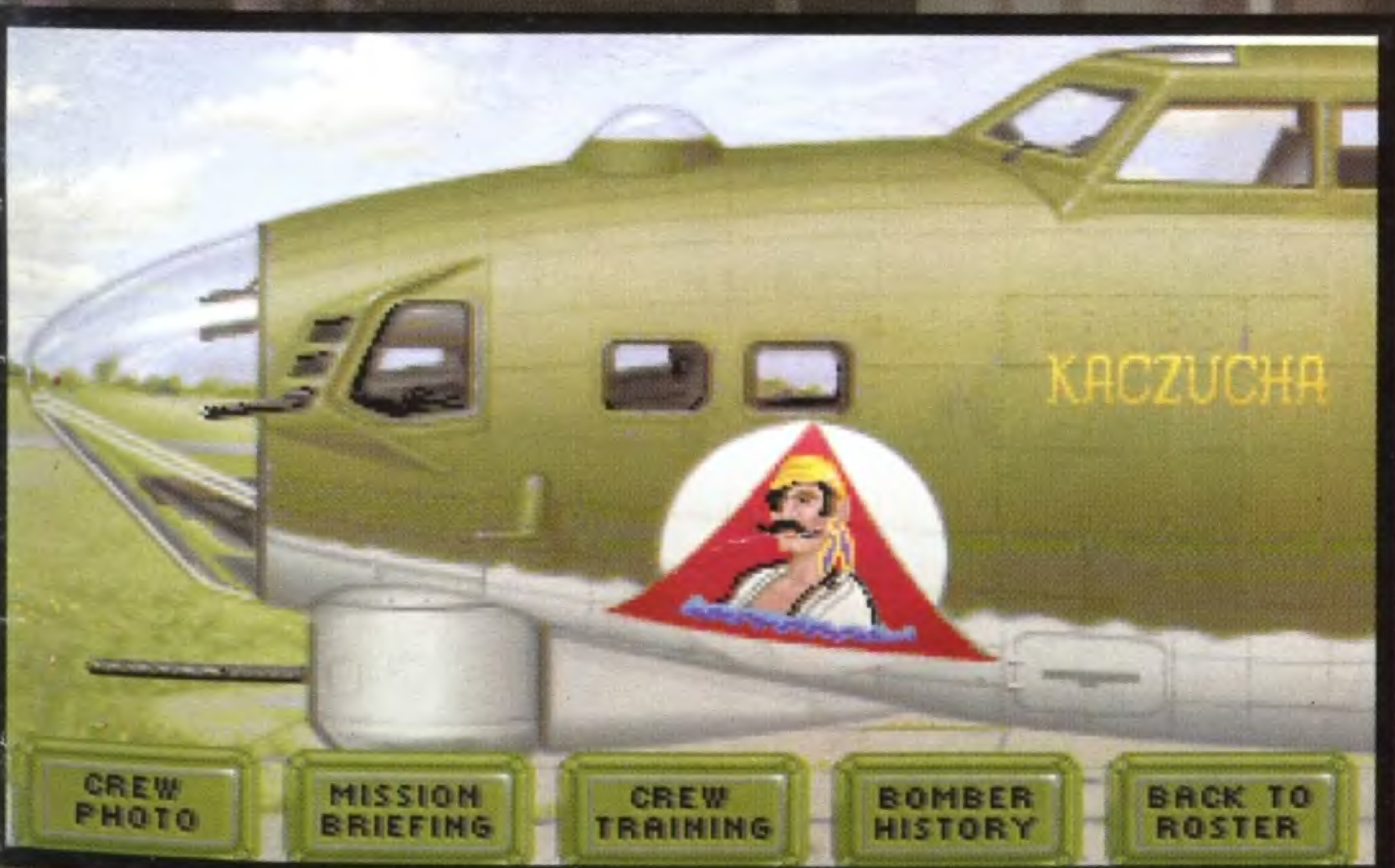
W krytycznych sytuacjach można ratować się wyskakując na spadochronach. Lądując na ziemi można jednak się natknąć na niemieckich żołnierzy a wtedy... oj, cienki Bolek. Najczęściej jednak twoja załoga ratuje się trafiając na przyjaznych sobie ludzi.

Gdy uda ci się zakończyć misję sukcesem, twoi ludzie otrzymają odznaczenia, a ewentualne braki w załodze zostaną uzupełnione nowymi rekrutami. Możesz wtedy wziąć udział w kolejnej, trudniejszej misji.

B17 Flying Fortress nie wymaga od gracza umiejętności latania w przeciwieństwie do innych "fruwających" gier firmy Microprose. Wymagana jest natomiast umiejętność organizacji zadań, spostrzegawczość i rozum, bez którego ani rusz.

PLls

P. S. Według Microprose, B17 na wiosnę 1993 pojawi się również w wersji na Amigę i Atari ST.

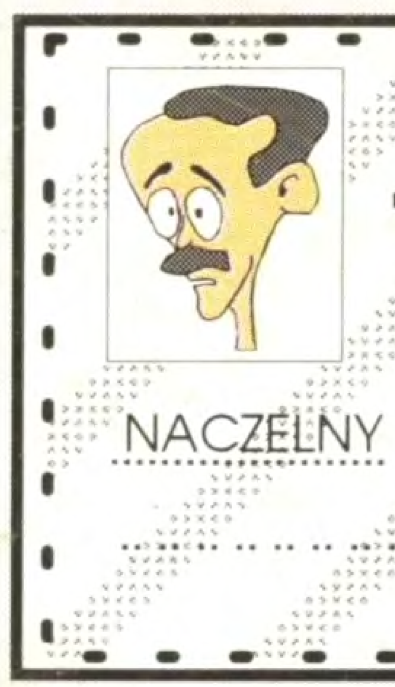




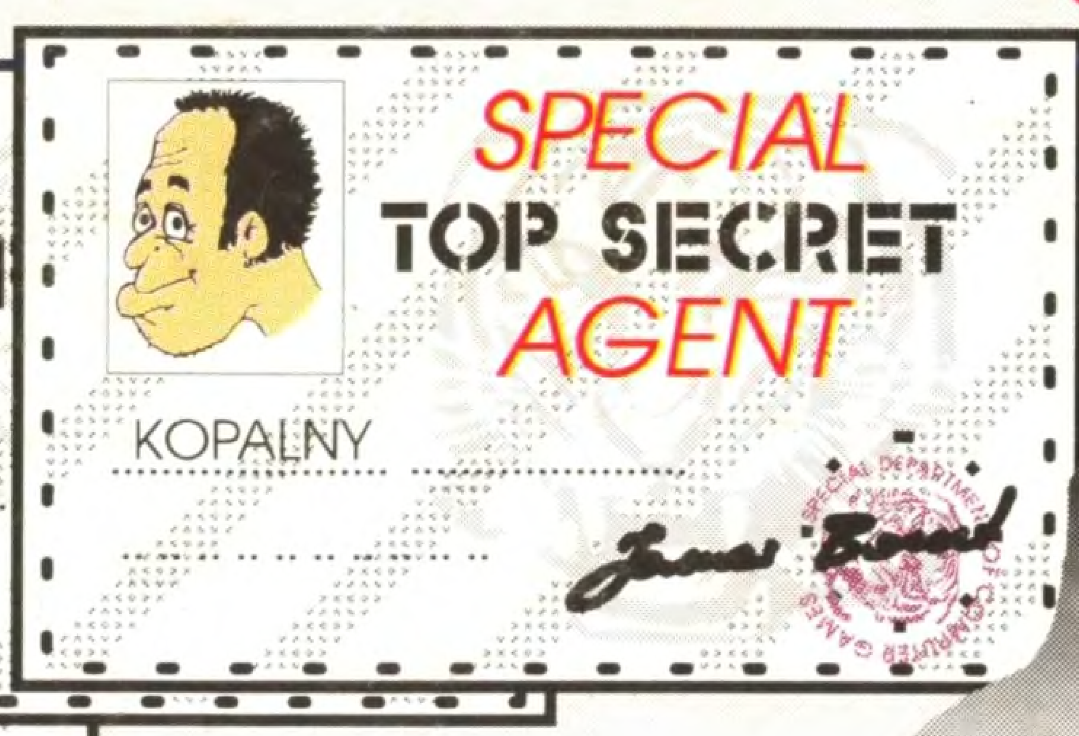
by LEYO Scan by Vangis 2007

THE VERY TOP SECRET CĄPANY

=OM







Zanim przeczytasz zagraj w grę Another World

Brat Marcin

Oto trzej nasi przyjaciele: Naczelny, prof. Dżemik i Kopalny. Dziś dostali niebezpieczne zadanie zdobycia dla Was mapy Innego Świata. Czuwa nad nimi koordynator z Centrum Bajtka, tajemniczy i anonimowy Brat Marcin.















